СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕО ИГРЫ

04 (61) ФЕВРАЛЬ 2000

PC • Online • PlayStation

# СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru

## NEED FOR SPEED V

## ВСЯ ЖИЗНЬ ЗА РУЛЕМ!






ПРОХОЖДЕНИЯ

Battlezone II
Огнем и Мечом



ИГРЫ

Might & Magic VIII
Огнем и Мечом
Earthworm Jim 3D
Tiberian Sun: Firestorm
Picassio
Grandia II



## PORSCHE

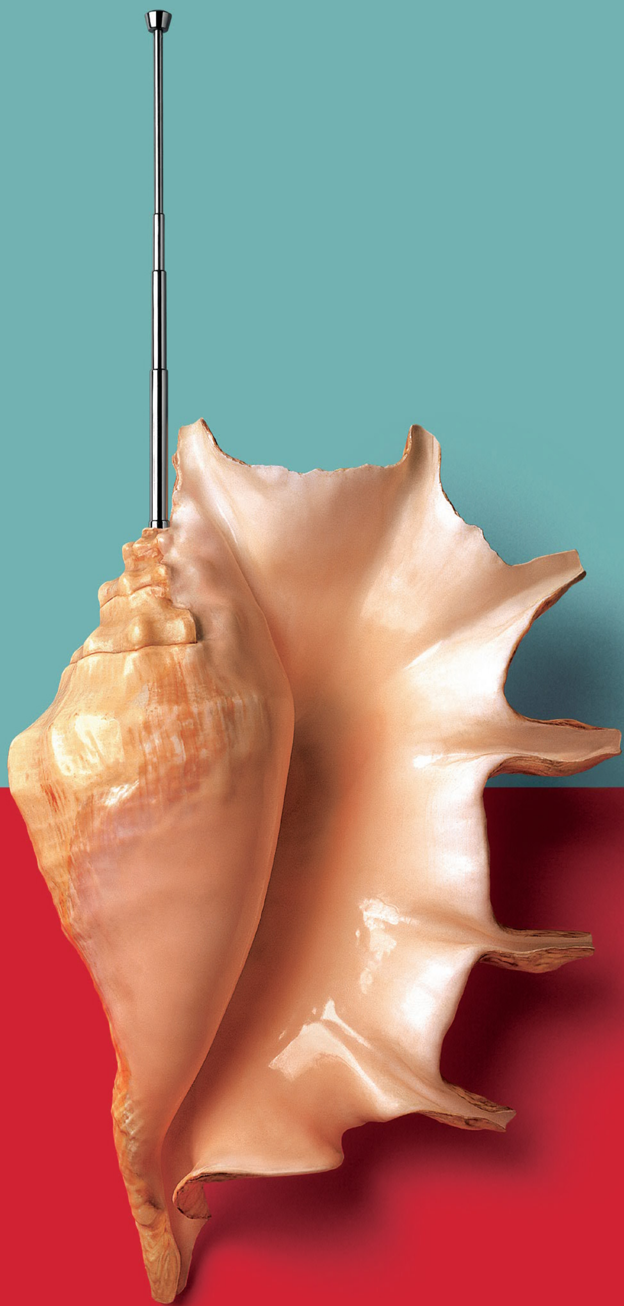
## И НИКАКИХ ГВОЗДЕЙ!






Новый облик Duke Nukem Forever

Shogun: Wargame японских самураев


ФОТОГРАФ К. ПОПОВ
106.8 FM
радио
СТАНЦИЯ
2000
сегодня музыка звучит так!

# СОДЕРЖАНИЕ




Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96

## COVER STORY

NEED FOR SPEED 5: PORSCHE UNLEASHED

# 010

### NEED FOR SPEED 5: PORSCHE UNLEASHED

На самом деле я не гонщик. Просто тормозить еще не научился. А поэтому время от времени родной организм подсказывает мне, что для полного счастья ему опять не хватает пары литров адреналина.

NEED FOR SPEED 5: PORSCHE UNLEASHED



NEED FOR SPEED 5: PORSCHE UNLEASHED



ОГНЕМ И МЕЧОМ



# 060

### EARTHWORM JIM 3D

Герой двух аркадных хитов всех времен и народов червяк Джим в последние годы вел себя как и подобает простому земляному червяку: был скромным и незаметным созданием, обитавшим на страницах комиксов и в сердцах любителей старых игр.

EARTHWORM JIM 3D



# 056

### ОГНЕМ И МЕЧОМ

Полагаю, не слишком корректно ставить во главу статьи личную эмоциональную оценку. И, тем не менее, возьму на себя такую смелость и, положа руку на сердце, признаюсь — давно так не оттягивался! Наверное, со времен легендарно приевшегося Warcraft.

## ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

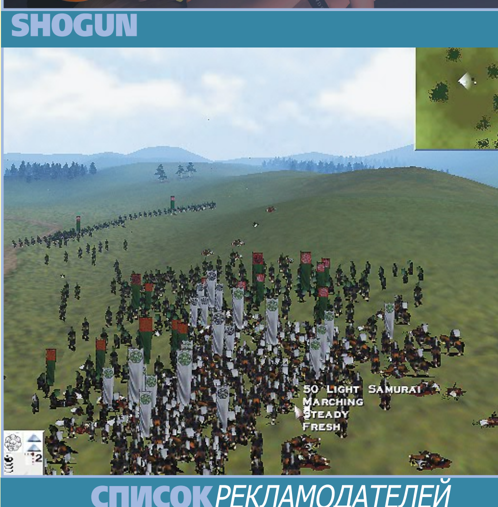
**GRANDIA2**



**DEADORALIVE2**



**SHOGUN**




**СПИСОК** *РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ*

| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 обложка | Samsung | 027 | МузТВ |
| 3 обложка | Техмаркет | 029 | Руссобит-М |
| 4 обложка, 055 | 1С | 033 | АБКП |
| 001 | Станция 2000 | 039 | Luxcom |
| 009 | Formoza | 041, 043, 045 | Алион |
| 011, 019, 023 | E-Shop | 054 | ОНЛАЙН «СИ» |
| 013 | Бука | 067 | Журнал «Хакер» |
| 015 | Полигон | 071 | DVD-Shop |
| 017 | Guillemot | 079 | Саргона |
| 021 | Радио «Максимум» | 095 | OPM |


## РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

## GAMELAND *ONLINE*

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

## ART

Михаил Огородников *michel@gameland.ru* — *арт-директор*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайнер*
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* — *дизайнер*

## ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

## РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* — *менеджер отдела*

тел.: (095) 124-0402, 797-1489; факс: (095) 125-0211

## ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*

тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

## GAMELAND *PUBLISHING*

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем — 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site — http://www.gameland.ru
E-mail — magazine@gameland.ru

**Доступ в интернет:**
**компания Zenon N.S.P.**
**http://www.aha.ru; телефон: 250-4629**

## GAMELAND *MAGAZINE*

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*

phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная





Дизайн обложки — *Михаил Огородников*

ЭКСПЕРТЫ: Борис РОМАНОВ, Сергей ОВЧИННИКОВ
E-mail: borisr@gameland.ru, ovch@gameland.ru





**Прошедшие две недели стали тем достаточно непривычным периодом в игровой индустрии, когда дела явно опережают слова и мысли. Одним словом, за подотчетный период вместо бесконечных объявлений о стратегических альянсах, покупках и захватах всевозможных компаний лидеры нашего интерактивного бизнеса по большей части занимались тем, что объявляли о своих планах по поводу вполне конкретных проектов. Так, практически полностью вышло из нашей компетенции (в раздел игровых новостей) важнейшее событие в жизни самого крупного независимого издательства Японии, компании Square, которая разом на организованной ею гигантской пресс-конференции анонсировала целых три сиквела легендарного сериала Final Fantasy. Однако подробности планов Square по созданию глобальной онлайновой игровой службы Play Online для PlayStation2, оказались настолько интересны, что обойти их своим вниманием мы не могли.**

## SQUARE *РВЕТСЯ* В *ОНЛАЙН*

На специальной пресс-конференции, собравшей под сводами одного из выставочных центров Иокогамы более десяти тысяч человек, издательство **Square** поделилось со своими фанатами и всем игровым миром собственными планами на ближайшие годы. Как и ожидалось, **Square** представила на этой пресс-конференции очередную серию **Final Fantasy**, вдобавок к этому высказав свою полную поддержку новой игровой платформе компании **Sony PlayStation2**. Специально для **PS2 Square** начала разрабатывать собственную онлайновую игровую службу, которая наряду с официальными сайтами **Sony** сможет составить костяк будущего онлайнового контента новой платформы. Как известно, изначально **Sony** не планирует оснащать **PlayStation2** встроенным модемом либо каким-то другим устройством для подключения к Интернет. Увы, онлайновые решения для **PS2** последуют лишь в будущем 2001 году, тогда же **Square** и планирует запустить свой **Play Online**. Новая система создается не только для того, чтобы предоставить игрокам возможность попробовать игры любимой компании в multiplayer-режиме, но также для того, чтобы те же самые игроки могли слушать музыку, читать с экрана комиксы, принимать участие во всевозможных чатах, а в перспективе даже заказывать игры, музыку и фильмы через онлайновую торговую сеть **Sony**. Пользоваться услугами службы **Play Online** смогут как владельцы **PlayStation2**, так и те, у кого имеется лишь **PC** (разумеется, с некоторыми ограничениями). Основными же факторами, привлекающими внимание игровой общественности к этой службе, станут, конечно же, сами игры. Прежде всего флагманские **Final Fantasy X** (играя в которую, вы в любой момент можете обратиться к онлайновому хинтбуку или выяснить какие-то подробности о героях примерно тем же образом, как на четвертом диске **Shenmue** на **Dreamcast**); а также эксклюзивно онлайновая **Final Fantasy XI**. Все эти события отчетливо показывают, что **Square** по-прежнему не просто верна **Sony**, но все комфортнее и вольготнее ощущает себя в качестве важнейшего стратегического партнера лидера игровой индустрии. Произошедший анонс стал, пожалуй, самым важным для судьбы **PlayStation2** событием предпремьерного периода. Зная о безоговорочной поддержке любимого издательства новой платформы, люди будут уже практически подготовлены к грядущей крупной покупке. Вопрос теперь лишь в объемах этой поддержки, качестве будущих проектов и сроках их реализации. А именно с последним **Square** торопиться не собирается, намереваясь завлекать покупателей **PS2** больше своим именем, нежели реальными играми. Тем временем конкуренты **Sony** продолжают теснить детища компании как на реальном, так и информационном рынке. **Dreamcast** успешно борется с **PlayStation** в Америке, переманивая на свою сторону всю прогрессивную игровую общественность, а компания **Nintendo**, наконец-то, позволила потихоньку просачиваться новой информации о своих новых платформах - **Dolphin** и **GameBoy Advance**.

## NINTENDO *ГОТОВИТСЯ* К *АНОНСАМ*

Пару недель тому назад на специально созванной пресс-конференции, посвященной финансовым результатам компании за последний квартал, представители Nintendo вполне официально заявили, что «большая N» будет готова раскрыть новые детали своих проектов **Dolphin** и **GameBoy Advence** через десять-пятнадцать дней. Несмотря на то, что никаких официальных анонсов в последующие недели так и не последовало, авторитетные источники утверждают, что полноценный официальный анонс **Dolphin**, весьма напоминающий по композиции событие **«A Glimpse of the Future»** образца марта'99, может состояться 19 или 20 февраля одновременно в Японии и Америке. Почему именно эти числа? Дело в том, что именно на эти дни назначено проведение грандиозного **PlayStation Festival 2000** в Токио, на котором **Sony** представит практически все launch title'ы на **PlayStation2** плюс еще несколько потенциальных хитов на будущую платформу. При этом дело вовсе не в том, что **Nintendo** намеревается каким-либо образом помешать **Sony** устроить настоящий праздник, а в том, что в глазах общественности подобный жест будет истолкован именно таким образом. Пока же в средствах массовой информации публикуются самые невероятные слухи и сведения о проектах **Nintendo**, причем необходимо признать, что прозрачность намерений **Sega** и **Sony** в свое время была значительно выше. Особый всплеск волнения у журналистов вызывает вопрос о том, успеет ли **Dolphin** выйти в Японии в текущем году. Возможно, в теории этот вопрос и может быть интересен, реально же как ноябрьская или декабрьская, так и март-апрельская премьера приставки в Японии абсолютно равнозначны и никак не могут повлиять на складывающуюся ситуацию. В любом случае **Dolphin** появится в Америке лишь в сентябре, а **Nintendo** никогда не станет жертвовать качеством своих немногочисленных премьерных игр ра-

# РОССИЙСКАЯ *ИГРОВАЯ* ИНДУСТРИЯ *2000*

Долгое время мы несправедливо игнорировали все те процессы, которые происходили и происходят на российском игровом рынке. Делали мы это не из злого умысла, а просто по той причине, что события на нашем рынке интерактивных развлечений пока еще не носят глобального характера и лишь являются отражением тех процессов, которые происходят во всем остальном мире. Тем не менее, забывать про него мы больше не намерены. Первый же наш материал, посвященный этой проблеме, мы решили посвятить тому, чего добилась за последние годы российская игровая индустрия и какие перед ней сегодня стоят проблемы.

История производства и продажи развлекательных, обучающих и энциклопедических программ в России началась около 10 лет назад. Наибольший рост рынка был зафиксирован в 1994-96 годах, когда у российских покупателей появился огромный интерес к доселе невиданным развлечениям - видеоиграм и компьютерным играм. С тех пор, по разным причинам, легальный рынок игр сильно сузился, и на сегодняшний день, по нашим оценкам, его объем опустился до отметки в 400-600 тысяч долларов в месяц (для сравнения, объем американского игрового рынка превышает эти показатели в тысячу раз). Тем не менее, за прошедшие годы в России уже успели появиться как местные издатели и разработчики игровой продукции, такие как 1С, Бука, Компьюлинк, НИВАЛ, Snowball, ДОКА и другие, а также официальные дистрибуторы таких западных издательств, как EA, Activision, GT interactive и Eidos. Тем не менее, этого оказалось недостаточно для того, чтобы можно было бы сказать, что российский рынок игр состоялся.

Основная причина того, что к началу XXI века российская игровая индустрия достигла таких скромных показателей, естественно, лежит в области экономики. Без всяких сомнений, губительным образом на него повлиял и разразившийся в нашей стране экономический кризис, значение которого, правда, не стоит преувеличивать. Так, к примеру, розничная торговля игровой продукцией перестала приносить прибыли еще до его начала, так что не стоит называть кризис основной помехой развитию российской игровой индустрии. А вот, к примеру, разгул пиратства и сложившаяся ментальность руководителей предприятий действительно оказывают отрицательное влияние на положение дел на российском игровом рынке. К большому сожалению, два последних фактора привели нас к тому, что на данный момент в России практически не осталось специализированных ИГРОВЫХ магазинов, где был бы представлен весь спектр платформ, игр и аксессуаров.

Итак, выделим все основные проблемы, с которыми столкнулась наша игровая индустрия на данный момент. Это, по нашему мнению, ментальность, пиратство и, естественно цены.

Направлений же развития мы видим несколько. И все их следует разрабатывать одновременно:

1. Работа с западными производителями, подготовка специальных цен, отвечающих российским реалиям.
2. Борьба с пиратством. Бескомпромиссная и жестокая. В тесном содействии с государством, нуждающимся в налоговых поступлениях.
3. Развития рынка рекламы. Разработка специальных условий для местных производителей.
4. Содействие рознице, ее развитие. Выкуп российскими издательствами и дистрибуторами мест на полках магазинов (в западных компаниях на это расходуется до 80% маркетингового бюджета), стандартизация оптовых и розничных цен.
5. Отказ от лавочного мышления. Специализация. Мышление уровня базара довело до того, что фактически прекратились случаи торговли дистрибуторами товарами конкурентов.

Без всякого сомнения, всех вышеперечисленных мер может и не хватить для того, чтобы вытащить российскую игровую индустрию из кризиса, да и некоторые наши суждения для многих могут показаться спорными или даже обидными. Тем не менее, без открытого разговора на эту животрепещущую тему сегодня уже не обойтись. А это значит, что мы еще не раз вернемся к данному вопросу.

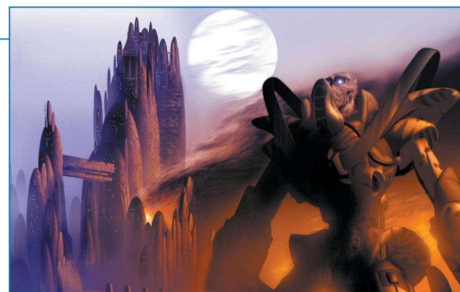
**Редакция СИ**

ди какого-то «успевания в срок». На этом радужном факте мы вполне могли бы закруглиться, если бы не еще одна достаточно важная новость, которая заключается в том, что

### СТУДИЯ *DIGITAL* ANVIL *РЕОРГАНИЗУЕТСЯ*

Детище знаменитого Криса Робертса и могущественной корпорации **Microsoft**, как выясняется, пока никак не может наладить внутри себя слаженную и четкую работу. Несмотря на обилие проектов, находящихся в разработке, и щедрые бюджеты, отпускаемые корпорацией на перспективный, с ее точки зрения, рынок, **Digital Anvil** с самого своего рождения испытывает бесконечные трудности. Вот и на этот раз после очередного конфликта с главой **Digital Anvil** в отставку отправился президент компании **Marten Davies**. Не исключено, что за ним, как это частенько случается, потянутся и некоторые из разработчиков студии. Сложно сказать, каким образом это скажется на сроках выхода хотя бы первых проектов **Digital Anvil**, однако представители Microsoft поспешили заявить, что первая игра студии, космический симулятор **StarLancer**, появится в продаже не позднее апреля. Вместе с тем игровое подразделение **Microsoft** продолжило своеобразную игру в «кошки-мышки» с игровой прессой и многозначительно заметило, что будущие проекты **Digital Anvil** вполне могут быть ориентированы и на другие платформы, помимо **PC**. Впрочем, считать столь невинную фразу очередным подтверждением существования мифического **X-Box** было бы по меньшей мере некорректно.





## ХИТ-ПАРАД

Впервые за долгие месяцы игра для персонального компьютера оказалась на вершине американского хит-парада, отслеживающего продажи игр для всех существующих сегодня на рынке платформ. Значение такого события нельзя недооценить, так как опубликованные неделю назад результаты продаж игрового софта для PC за прошедший год показали то, что тиражи самых-самых популярных игр для компьютера в Соединенных Штатах не смогли перевалить за магическую отметку в один миллион экземпляров. Самой популярной игрой 1999 года оказался Rollercoaster Tycoon, тираж которого достиг отметки в 720 тысяч копий. На втором месте оказался SimCity 3000, проданный тиражом 660 тысяч штук. Ну а на третьем - нынешний фаворит американского хит-парада Who Wants To Be A Millionair от Disney Interactive, тираж которого еще в прошлом году подошел вплотную к отметке в 600 тысяч копий. И не было бы в этих цифрах продаж ничего плохого, если бы за тот же период времени какая-то там японская компания Nintendo не продала в Америке около двух миллионов каких-то там Donkey Kong'ов и около трех миллионов непонятных Pokemon'ов. В общем, выводы делайте сами.

### АМЕРИКА PC

| | | |
|---|---|---|
| 1. | WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE | DISNEY |
| 2. | ROLLER COASTER TYCOON | HASBRO |
| 3. | AGE OF EMPIRES II | MICROSOFT |
| 4. | STARCRAFT | HAVAS |
| 5. | QUAKE 3 ARENA | ACTIVISION |
| 6. | ROLLER COASTER TYCOON:CORK | HASBRO |
| 7. | STARCRAFT: BATTLE CHEST | HAVAS |
| 8. | UNREAL TOURNAMENT | GT INTERACTIVE |
| 9. | DEER HUNTER 3 | WIZARDWORKS |
| 10. | HALF–LIFE | HAVAS |

### АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

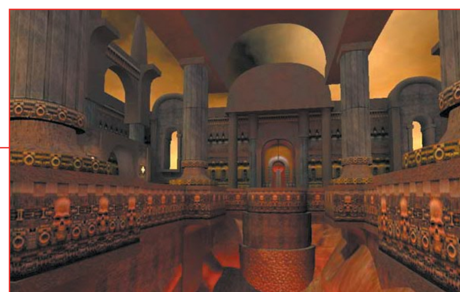
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE | DISNEY | PC |
| 2. | POKEMON YELLOW | NINTENDO | GB |
| 3. | GRAN TURISMO 2 | SONY | PS |
| 4. | POKEMON RED | NINTENDO | GB |
| 5. | POKEMON BLUE | NINTENDO | GB |
| 6. | TONY HAWKS PRO SKATER | ACTIVISION | PS |
| 7. | DONKEY KONG 64 | NINTENDO | N64 |
| 8. | SPYRO THE DRAGON | SONY | PS |
| 9. | GRAN TURISMO RACING | SONY | PS |
| 10. | WWF WRESTLEMANIA 2000 | THQ | N64 |

### АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | GRAN TURISMO 2 | SONY | PS |
| 2. | FIFA 2000 | EA | PS,PC |
| 3. | MEDAL OF HONOR | EA | PS |
| 4. | CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00 | EIDOS | PC |
| 5. | TOMORROW NEVER DIES | EA | PS |
| 6. | TOMB RAIDER 4 | EIDOS | PS,PC |
| 7. | CRASH BANDICOOT 2 | SONY | PS |
| 8. | COLIN MC RAE RALLY | CODEMASTERS | PS,PC |
| 9. | TEKKEN 3 | SONY | PS |
| 10. | AGE OF EMPIRES 2 | MICROSOFT | PC |

### ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | POKEMON GOLD&SILVER | NINTENDO | GB |
| 2. | GRAN TURISMO 2 | SONY | PS |
| 3. | VALKYRIE PROFILE | ENIX | PS |
| 4. | MOMATAROU DENTETSU 5 | HUDSON | PS |
| 5. | MARIO PARTY 2 | NINTENDO | N64 |
| 6. | MUSCLE PROGRAM | VOL.1 | PS |
| 7. | DONKEY KONG 64 | NINTENDO | N64 |
| 8. | PACHINKO ARUZE 2 | ARUZE | PS |
| 9. | TECH ROMANCER | CAPCOM | DC |
| 10. | KON'YA MO 2000 | CULTURE | PS |









ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

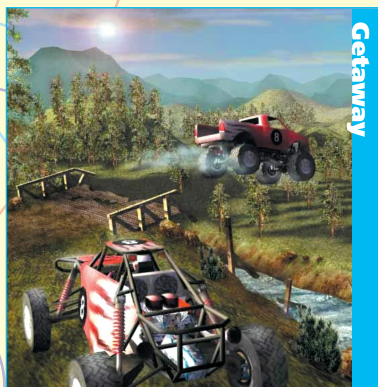


**Мировая индустрия электронных развлечений замерла в ожидании. Ожидании то ли чуда, то ли еще чего посерьезней. Одни ждут, пока провалятся другие, другие ждут, пока начнут делать ошибки третьи. Практически полное отсутствие "корпоративных" новостей полностью компенсируется обилием анонсов самых невероятных и сногсшибательных проектов за последние месяцы. Весенний ажиотаж вокруг грядущих суперхитов на всех возможных и невозможных платформах и заставил нас несколько увеличить привычные объемы рубрики. При этом ожидать, что информационный поток вскорости прервется, у нас нет никаких оснований...**

## SQUARE *АНОНСИРОВАЛА* FINAL *FANTASY* 9, 10 *И* 11

На прошедшей в конце февраля выставке Square Millenium одно из ведущих японских издательств, которое, одновременно, является основным поставщиком игр для приставок от Sony, шокировало мировую общественность анонсом сразу трех игр из своей самой популярной серии RPG Final Fantasy.

Первая из них, а именно Final Fantasy 9, как и ожидалось, была заявлена к выходу на оригинальную PlayStation. Для реализации этого проекта Square вновь пригласила знаменитого художника Yoshitako Omano, который был ответственен за дизайн первых шести игр из этого культового сериала. Соответственно выглядеть она будет несколько по-иному, нежели две предыдущие Final Fantasy для игровой приставки PlayStation. В ней реалистичные персонажи будут заменены на нереалистичные (то есть с большими головами и глазами), а история будет больше тяготеть к классической фэнтези, а не к научной фантастике. Выход этой игры в Японии намечен на это лето, тогда как ее англоязычный вариант появится в продаже уже в октябре этого года. Несмотря на то, что данный проект уже практически закончен, Square отказалась от публикации его скриншотов и разглашения деталей сюжета.


Getaway

В свою очередь, десятую часть Final Fantasy Square решила делать уже на игровую приставку PlayStation 2. Этот проект пока находится в самой начальной стадии разработки, и это не смотря на то, что его выход намечен на весну следующего года. Фотографировать десятую FF также запретили, однако из того, что было показано на Square Millenium, можно было сделать логичный вывод о том, что эта игра будет представлять собой первую полностью трехмерную RPG из серии Final Fantasy, в которой, к тому же, будет использована перспектива от третьего лица на манер Tomb Raider'а. Выглядит она на данный момент довольно сыро (в показанном на выставке ролике одинокий герой бегал по пустынным пейзажам, которые выглядели не настолько детализованными, как хотелось бы), однако уже сегодня ясно то, что по своей сути эта игра будет являться настоящим продолжением Final Fantasy 7 и 8. Иными словами, Final Fantasy 10 вновь станет более-менее реалистичной.

Про одинадцатую серию Final Fantasy известно только то, что выйдет она в Японии в 2001 году и будет являться клоном Ultima Online. От дальнейших комментариев Square пока отказалась, что, собственно говоря, и не удивительно. Судя по всему, Square пока сама толком не знает, какой же на самом деле будет одиннадцатая серия ее последней фантазии, и объявила она ее лишь для того, чтобы сообщить игровой общественности о том, что она планирует в будущем делать сетевые проекты для PlayStation 2. Забыла лишь она упомянуть о том, каким конкретно образом владельцы PS2 будут подсоединяться в 2001 году к сети, так как до сих пор никакого модема для этой приставки никто не объявлял. Но это уже не ее забота.

Но не только одними Final Fantasy жива сегодня Square. Одновременно с ними на выставке было показано еще несколько игр для PlayStation 2. В играбельном виде были представлена гонка Driving Emotion Type-S, о которой вы можете прочесть в соответствующем разделе нашего журнала, и, к сожалению, малоинтересный для нас симулятор бейсбола. Первая из этих игр выйдет одновременно с приставкой PS2, а вторая чуть позже. На видео же Square впервые продемонстрировала свой первый в истории рестлинг, опять же исключительно для японского рынка, а также все еще непонятный никому проект The Bouncer, выход которого отложен до лучших времен.

В следующем номере мы надеемся опубликовать качественные скриншоты по крайней мере девятой Final Fantasy и познакомить вас более подробно с ее основными деталями.

## TAKE-TWO *АНОНСИРУЕТ* СВОИ *ПЕРВЫЕ* ИГРЫ *ДЛЯ* PLAYSTATION *2*

Постоянно набирающее обороты издательство Take-Two Interactive Software приоткрыло завесу тайны над своими первыми двумя проектами для игровой приставки PlayStation 2, которые могут поступить в продажу уже этой осенью. Обе эти игры относятся к жанру гонок и обе они разрабатываются командой Angel Studios, ответственной за разработку такой игры, как Midtown Madness. Первая игра будет носить название Midnight Club: Street Racing и позволит игрокам прокатиться по ночным улицам различных городов мира. Вторая игра получила название Getaway. В ней вам предложат сделать то же самое, но уже за пределами этих городов. По большому счету, и Midnight Club: Street Racing, и Getaway будут являться ничем иным, как клонами Driver'a, с чем мы их и поздравляем.

## SONY *ПОДЕЛИЛАСЬ* ПОСЛЕДНИМИ *ДЕТАЛЯМИ* ЯПОНСКОЙ *ПРЕМЬЕРЫ* PLAYSTATION *2*

На момент написания этой заметки до выхода в свет PlayStation 2 оставалось уже меньше месяца. А это значит, что скрывать от общественности основные детали ее премьеры у Sony резона больше не было. Начнем с того, что нынешний лидер игровой индустрии вновь подтвердил свое намерение выпустить в продажу четвертого марта этого года сразу миллион экземпляров своей новой приставки, одновременно с которой в продажу поступят 16 различных игр, среди которых покупатели смогут найти по крайней мере один потенциальный хит, а именно Ridge Racer V от Namco. Также в этот список, что не удивительно, смогли затесаться сразу десяток откровенно халтурных проектов (типа японских шашек, симулятора игры на барабанах, детского гольфа, пинбола или конструктора железных дорог) и несколько непонятных пока игр типа футбола World Soccer 2000 от Konami (эту игру за месяц до ее выхода так до сих пор никто и не видел), гонки Driving Emotion Type-S от Square (посетители Square Millenium жаловались на ее плохое управление), трехмерной стратегии Kessen от Koei (суть этой игры так до сих пор никому и не ясна, так как показана она была до последнего момента только на видео) и RPG от первого лица Eternal Ring от From Software (этот проект является сделанным на скорую руку продолжением Kings Field).

Другие же многообещающие проекты для PlayStation 2 были официально отложены. По новому графику Tekken Tag Tournament теперь поступит в продажу тридцатого марта, а Gran Turismo 2000 - лишь осенью этого года. Все остальные объявленные ранее к выходу на PS2 игры, как мы и предполагали ранее, будут поступать в


Midnight Club: Street Racing

продажу по мере их готовности в течение первых трех месяцев жизни новой приставки от **Sony**.
Осталось лишь заметить, что более точные данные по этому вопросу, скорее всего, вы сможете получить только в следующем номере нашего журнала.

### SEGA *АНОНСИРУЕТ* НОВЫЙ *VIRTUA* FIGHTER



На прошедшей в конце января европейской выставке игровых автоматов представители компании **Sega** подтвердили давно ходившие слухи о том, что в конце февраля, на аналогичной выставке в своей родной Японии, команда разработчиков **AM2 of CRI**, недавно выпустившая в свет нашумевший проект **Shenmue**, впервые представит публике четвертую часть своего эпохального сериала **Virtua Fighter**. Более подробной информацией по этому вопросу Sega, естественно, делиться не стала. Так что нам пока остается лишь догадываться, на какую конкретно платформу и когда поступит в продажу новая игра от **Yu Suzuki**.
Также на этой выставке ожидается официальная премьера ее новой гонки **NASCAR Rubbin' Racing** для **Naomi**, которая уже сегодня проходит тестирование в японских залах игровых автоматов. Ожидается, что именно этой игре будет уготована честь продолжить традиции такой популярной сеговской гонки, как **Daytona USA**.
Как уже было отмечено чуть выше, японская выставка игровых автоматов пройдет лишь в конце февраля, так что гарантировать вам то, что уже в следующем номере нашего журнала вы узнаете ее подробности, мы пока не можем.

### DRIVER *2*: *ПЕРВЫЕ* ПОДРОБНОСТИ

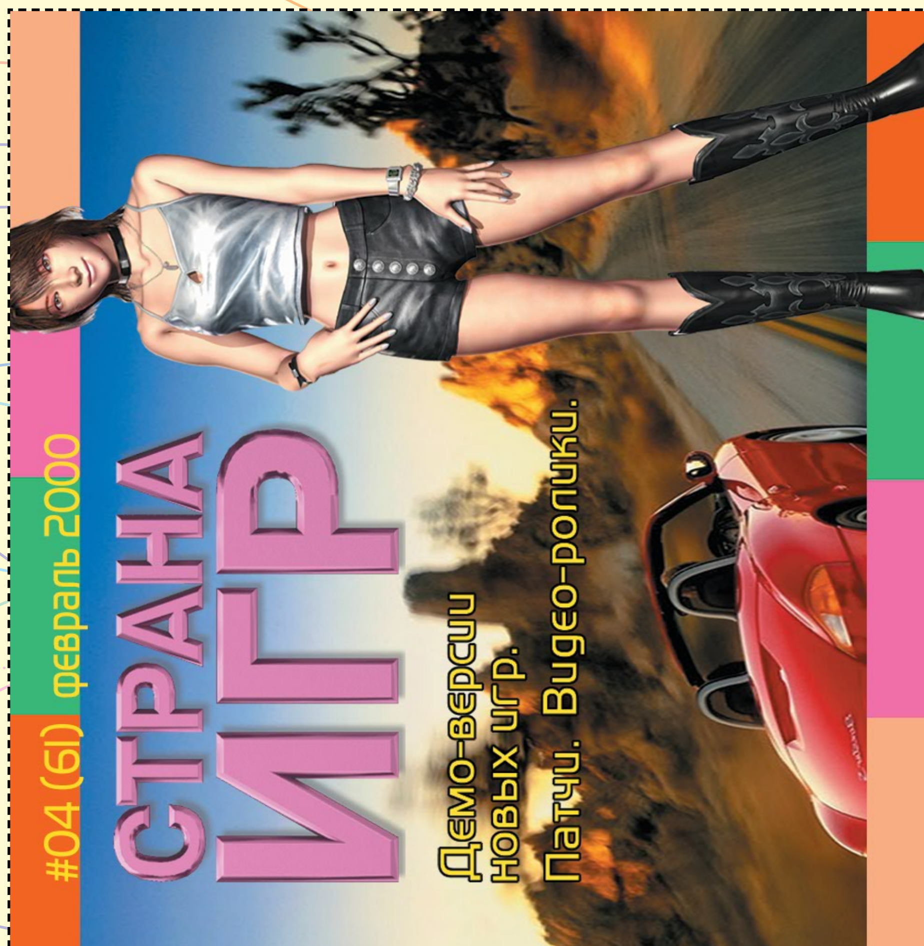



То, что у одной из самых популярных игр прошлого года (по крайней мере на **PlayStation**) обязательно появится продолжение, мы все прекрасно знали. Не могли мы лишь догадаться о том, что это продолжение поступит в продажу так скоро, а именно этим летом или в крайнем случае осенью.
Такая скорость в его разработке объясняется тем, что разрабатывается эта игр опять изначально для **PlayStation**, с использованием несколько модифицированного движка. О версии игры для **PC** пока никто ничего не говорил, однако можно с большой долей уверенности сказать, что она будет.
Из всех нововведений, которые обещают внести в **Driver 2** разработчики из **Reflections**, самым главным является то, что в этой игре вам позволят прокатиться на разных машинах, а также разрешат погулять по различным городам на своих двоих. Каким образом и для каких целей будет использована последняя возможность, пока не ясно, однако уже сегодня стало известно, что главный герой продолжения **Driver'a** сможет в любой момент покинуть свое средство передвижения и пересесть в другое. Кроме этого, **Reflections** обещают построить в своей новой игре более правдоподобные города, в данном случае **Chicago**, **Las Vegas**, **Rio** и **Havana**, в которых игроку придется принять участие в 40 различных миссиях. Также поговаривают о добавлении в **Driver** многопользовательского режима, о котором пока просто ничего не известно.
Более подробный анонс **Driver 2**, сопровожденный скриншотами, ожидается в марте. А это значит, что к этой теме мы еще успеем вернуться.

### QUAKE *III* ARENA, TOMB *RAIDER* 4 *И* EPISODE *I* RACER *ВСКОРЕ* ПОЯВЯТСЯ *И* НА *DREAMCAST*



В свете приближающегося не по дням а по часам выхода в свет игровой приставки **PlayStation 2**, **Sega** приходится отбиваться от нападок конкурентов на всех фронтах. То, как она это будет делать в Японии, мы пока точно не знаем, тогда как в Америке и Европе ей «откуда ни возьмись» приш-



ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

http://www.gameland.ru








**ДЕМО-ВЕРСИИ**

**Allegiance**
On-line'овый action от Microsoft. С великолепной графикой, расширенными игровыми возможностями и невероятной динамикой. *1*

**Ford Racing**
Очень реалистичный симулятор, посвященный гонкам на всевозможных моделях Ford'а. *2*

**Imperium Galactica II**
Глобальная стратегия. Вам придется заниматься сразу всем... Развитием, исследованиями, дизайном и производством юнитов... *3*

**Nascar Racing 3**
Кому-то может показаться, что накручивать круги на сравнительно однообразной трассе скучно, но... *4*

**Shogun**
Долгожданная демка стратегии, не похожей ни на что, появилась и дала возможность понять, что же такое готовит нам Electronic Arts... *5*

**Soldier of Fortune**
Демо-версию этой игры мы все уже устали ждать. Но, что характерно, она все-таки вышла и даже отчасти оправдала наши ожидания. *6*

*Демо-версию Ка-52 Team Alligator и великолепный **shareware puzzle** от Sega - Swirl.*

***Патчи:***
*Ultima IX: Ascension v1.18F Patch*
*Command & Conquer: Tiberian Sun v1.17A Patch*
*Age of Wonders v1.31 Patch*
*SWAT 3: Close Quarters Battle v1.1 Patch*
*Wheel of Time 333 Patch*
*Nocturne Patch*
*Planescape: Torment v1.1 Patch*

***Видео:***
*WarCraft III*
*Dead or Alive 2*

***Также на диске вы найдете:***
*Final Fantasy IX*
*Final Fantasy X*
*Vagrant Story*
*Fight Club (Widescreen)*

***Кроме того** на диске вы найдете множество статей, дополнительные программы, несколько треков из Zelda 64 и кое-что еще...*

ли на помощь такие уважаемые компании, как **Core Design**, **LucasArts** и **id Software**. Первая из них официально объявила о том, что она планирует в марте этого года выпустить на **DC** четвертую часть своего популярного сериала **Tomb Raider**, вторая анонсировала выход на **Dreamcast**, опять же в марте, своей гонки **Episode I Racer**, а третья вроде бы согласилась сама перевести на сеговскую приставку знаменитый **Quake III Arena**. Последний, и это уже совершенно точно известно, будет издан самой компанией **Sega**, правда, несколько позже. Все дело в том, что именно **Quake III Arena** станет одной из первых игр в Америке, в которую владельцы DC смогут играть по сети.
Премьера же последней игры на сеговской приставке, скорее всего, пройдет на грядущей выставке **E3**.

## ВЕДЬМИНЫ *ИГРУШКИ*

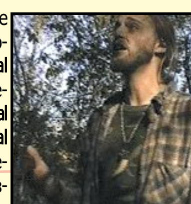
PC

Для чего издательство **Gathering of Developers** совместно со своими закадычными партнерами из **Rockstar** и **Take 2** купили лицензию на производство игр по мотивам нашумевшего фильма **The Blair Witch Project**? Этим же вопросом задавались и мы всего пару месяцев назад. Теперь зато все стало ясно. Разумеется, для того, чтобы создать в пределах этой весьма интригующей Вселенной игру. А может, даже и не одну. Но кто бы мог подумать, что таких игр будет сразу три? Впрочем, последние события показывают, что меньше чем по три сенсационных проекта теперь представлять вообще не модно. Но ближе к делу. Все три игры по мотивам **Blair Witch Project** вполне самостоятельны, независимы друг от друга и, больше того, создаются совершенно различными командами, каждая из которых преследует собственные цели. Первый проект призван скрестить недавний ужастик **Nocturne** с не менее мрачным миром **Blair Witch**. Называться гибрид будет **The Blair Witch Project: The Nocturne Chronicles: Rustin Parr**, он создается на базе усовершенствованного (а как же еще!) движка **Nocturne**, а действие будет разворачиваться в 1941 году. Игроку придется вжиться в роль частного детектива, который расследует странные происшествия в знакомом всем до боли лесу. Это творение, разумеется, создается командой **Terminal Reality**.



Вторым проектом занимается тоже небезызвестная компания **Human Head**. На ее долю досталась **Action/Adventure**, действие которой происходит в 1886 году, на семьдесят лет раньше, чем в игре от **Terminal Reality**. Наконец, самым интересным проектом, с нашей точки зрения, является третья игра, которую взяла под свое крылышко главная звезда в короне **GOD**, студия **Ritual Entertainment**. После завершения работы над **Heavy Metal F.A.K.K.2** этой весной **Ritual** вместе с ее главным дизайнером **Levelord**'ом примется за известную киношную страшилку.





Им предстоит во всех смачных красках передать жизнь «Ведьмы из Блэр» аж образца 1785 года. Заранее содрогаюсь в праведном страхе, ибо знаю магическую силу **Levelord**'овского таланта. К счастью, угроза умереть от страха нам пока не грозит: игра будет готова в лучшем случае в конце 2001 года. Впрочем, скриншоты наверняка появятся раньше. Чуть не забыл, все это великолепие будет производиться на свет не только в версиях для **PC**, но также и для **Dreamcast** с естественным включением в список **PlayStation2**.










## ВОЗВРАЩЕНИЕ *OBI-WAN'A*

PC

Прошлым летом, если вы еще помните, миром овладела совершенно невероятная истерия по поводу выхода в свет после двадцатилетнего перерыва новой серии **Star Wars**. Наряду с самим киношедевром, подшефная Джорджу Лукасу компания **LucasArts** выпустила и анонсировала еще чуть ли не десяток различных «интерактивных» произведений, посвященных **Episode One**. Одним из таких анонсов стало объявление на секретной пресс-конференции на **E3'99** игры под названием **Epidode 1: Obi-Wan**. На самом деле, как пояснили сотрудники компании, под этим названием скрывается ни что иное, как проект **Dark Forces III**. Радости фанатов не было предела, и лишь одно обстоятельство портило всю картину. Анонсом, собственно, дело и закончилось. Конечно, на той пресс-конференции **LucasArts** показала небольшой ролик из ранней (даже очень ранней) версии игры, но этим она и ограничилась, как выяснилось, на ближайшие полгода. Лишь в начале февраля, после многочисленных перетрясок в компании и явного осложнения ее положения на рынке (что ни говори, а репутация издательства, некогда входившего в элиту индустрии, сейчас не слишком высока) **LucasArts** решилась немножко приоткрыть завесу таинственности, окружавшую с самого начала проект. На суд игровой общественности было представлено целых три скриншота из выходящего предположительно в конце года шедевра. По их виду нельзя, правда, сказать ничего определенного, кроме того, что как по форме, так и по содержанию **Dark Forces III** гораздо ближе к оригинальному **Episode I**, чем к родственнику-прародителю **Dark Forces**. Окончательно стал основным вид от третьего лица, движок напоминает в равной степени **Episode I** и **Indiana Jones 3D** (что, впрочем, неудивительно, ведь в основе обеих старый добрый **Leia Engine**). Пока ничего выдающегося не видится и в области дизайна. Бегать по до боли знакомым ландшафтам и махать мечом - это замечательно, но от «великого» **DF3** хочется чего-то большего. Но все равно, как вы понимаете, это главная новость нынешнего выпуска. Хорошая или плохая - другой вопрос. Эту пилюлю мы с удовольствием разбавим по-настоящему отличной новостью.

## ПРОДОЛЖЕНИЮ *WOLFENSTEIN* БЫТЬ*!*

PC

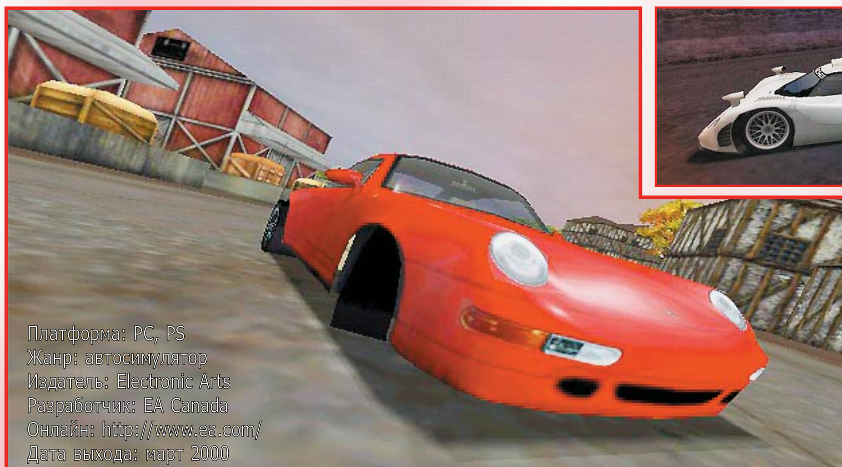
Бесчисленные и самые невероятные слухи о возрождении одного из самых удачных творений команды **id Software** (из тех еще времен, когда она называлась **iD Software**, - улавливаете разницу?) **Wolfenstein 3D**, наконец-то слились воедино и превратились в несколько строк скупой официальной информации. На днях извечный издатель творений **id** компания **Avtivision** объявила о том, что выкупила права на создание сиквела (или ремейка, как кому нравится) **Wolfenstein** у **id**. Созданием игры на базе, естественно, движка **Quake III Arena** займется костяк команды **Xatrix**, ушедший из последней после завершения работы над скандальным проектом **Kingpin: Life of Crime** и назвавший себя просто и незамысловато: **Gray Matter Interactive Studios**. Помогать в этом непростом деле будет лично Джонни Кармак, который будет курировать проект, а также несколько членов команды **Raven**, командированных в испытывающую недостаток в кадрах молодую компанию. Результатом станет тот факт, что разработку нового **Wolf'a** предполагается завершить в рекордно короткие сроки в 12-14 месяцев. Так что мы вполне можем рассчитывать поиграть во все это уже осенью 2001 года. Не так уж и долго. Кстати, новообразованная команда **Gray Matter** сразу же была наполовину куплена щедрым издательством **Activision**, которое продолжает свою неумолимую политику активного приобретения всех звезд создания **FPS**. Остались мелочи: **Epic** да **3D Realms**... Впрочем, конкуренты тоже не дремлют...

## ELECTRONIC*ARTS* ПРИОБРЕТАЕТ *ЛИЦЕНЗИЮ* НА *ДВИЖОК* Q3A

PC

Вот именно об этих конкурентах я и говорил в заметке чуть выше. **Electronic Arts** давно мечтает пробиться на рынок **3D Action**, причем не брезгует при этом никакими методами - от покупки талантливых команд разработчиков и до покупки существующих уже технологий с целью уменьшить длительность цикла разработки новых проектов. Все, наверное, помнят историю с **Prax War**, когда **EA** сначала загорелась невиданным энтузиазмом по поводу работы **Rebel Boat Rocker Studios**, а потом, когда команда перестала соблюдать сроки, могучие боссы из **EA** попросту закрыли проект и уволили всех его руководителей. Тем временем та же команда, но уже переименованная в **Gearbox Software**, всего за полгода создала весьма неплохой **Half Life Opposing Force**, так что, вполне вероятно, совсем не в ребятах из **RBR** была проблема. Так или иначе, **Electronic Arts** теперь решила воспользоваться вторым методом быстрого приобретения большого веса в жанре, то есть к покупке перспективной технологии. Движок **Quake III Arena** куплен не для одного и даже не для двух проектов. EA выплатила id достаточную сумму для лицензии практически без ограничений. То есть, фактически, теперь издательство может выпустить хоть двадцать игр на **Q3A**-движке подряд. Два из этих, возможно, действительно многочисленных проектов уже известны: это дикое переложение сказки про Алису Кэррола **Alice in Wonderland** от легендарного дизайнера **American McGee**, а также новая игра про Джеймса Бонда по мотивам фильма **The World Is Not Enough**, которая будет создаваться для PC и PlayStation2. Также ходят слухи о том, что **EA** готовит для грядущей в мае выставки **E3** анонс некоего крупномасштабного проекта, и в таком случае сделка с id вполне себя оправдывает. Как только мы узнаем об этом что-нибудь новенькое, обязательно сообщим.

# NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED








**На самом деле я не гонщик. Просто тормозить еще не научился. А поэтому время от времени родной организм подсказывает мне, что для полного счастья ему опять не хватает пары литров адреналина.**

*Немецкий Porsche —*
*это вам не Renault,*
*Это вам не Hyundai*
*и даже не Jaguar...*

**Песенка владельца ВАЗ-21063**

Вячеслав Назаров

Однако благодаря проискам представителей интеллектуального большинства это чудесное вещество еще не производится в промышленных масштабах. Из-за этого несчастным людям приходится использовать любую возможность восстановить адреналиновый баланс. Правда, не всегда подобные попытки оканчиваются удачно. Иногда им даже не удается воплотиться в жизнь. Порадовавшись обильным снегопадам и морозам, ударившим исподтишка, словно хулиган Квакин, я немедленно отправился искать в ближайшем сугробе свой «Хаммер» (впрочем обыватели почему-то упорно называют его «шахой»). Предвкушая в крови адреналиновый шторм силой по крайней мере в 5 баллов, я вставил ключ в замок зажигания и... И несчастный, незаслуженно забытый и покинутый аккумулятор, не выдержав терзаний, умер. Все попытки его реанимировать не увенчались успехом, зато породили массу мыслей касательно качества настройки драйверов ruki.sys у работников волжского автозавода. После этого я мысленно изменил своему родному чудовищу, представив, как мне было бы хорошо вместе с каким-нибудь чудом, порожденным буржуйскими автомобильными гениями. Например, с немецким Porsche. Хотя после того как в ходе несложных арифметических действий выяснилось, что при условии того, что я брошу пить, курить, есть и общаться с девушками, машина подобного класса появится у меня в возрасте 73,5 лет, было решено вплотную заняться восстановлением «Хаммера». Впрочем, недавно выяснилось, что добрые дядьки из Electronic Arts в скором времени предоставят всем желающим возможность почувствовать себя владельцем любой модели Porsche, выпущенной за последние 50 лет. Разумеется, произойдет это благодаря выходу **Need For Speed: Porsche Unleashed**, которая целиком и полностью будет посвящена славным представителям немецкого автомобилестроения.

## Я ЗНАЮ ТРИ СЛОВА... ТРИ ГОНОЧНЫХ СЛОВА...

Если попробовать сосчитать количество игр, содержащих в своем названии три магических слова, известных каждому учащемуся пэтэу, который ходит в дискотеки и носит в карманах пакетики с киви, то на сегодняшний день можно будет ограничиться буквально четырьмя пальцами руки или ноги. Разумеется, это Need For Speed под номерами от одного до четырех, в том случае, если считать номером один оригинальный NFS, а четвертым — NFS: High Stakes. И давайте не станем обращать внимания на зануд, утверждающих, что числовые категории неприменимы в отношении сериала. Ведь сами разработчики, кстати, участвовавшие в создании первой части игры, в приватных беседах называют готовящийся шедевр именно Need For Speed 5. Однако, если быть до конца откровенными, то несмотря на все нововведения в той же NFS: High Stakes, например, систему повреждений автомобилей, этот проект с трудом можно назвать полноценным продолжением сериала. В отличие от последней игры, **Need For Speed: Porsche Unleashed** окажется по-настоящему новой, в которой переработано будет абсолютно все: от глаз-фар до хвоста-глушителя виртуальной Вселенной.

## КАНАДСКИЙ ДВИЖОК ДЛЯ НЕМЕЦКОЙ МАШИНЫ

Разработчики обещают, что создадут графическое ядро, достойное тех замечательных автомобилей, которые будут с его помощью путешествовать по виртуальным мирам. Движок **Need For Speed: Porsche Unleashed** является полностью самостоятельным творением. При этом в нем все же будет присутствовать частица NFS: High Stakes. Речь

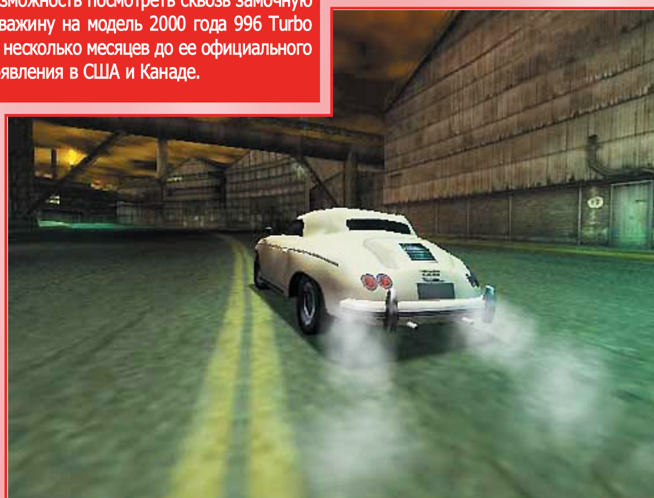
**Между прочим, произносить название великой автомобильной марки Porsche нужно именно таким образом: «пОрш». И не дай вам Бог ошибиться в произношении перед каким-нибудь бюргером — международного скандала и прекращения поставок немецкого пива, скорее всего, избежать не удастся.**

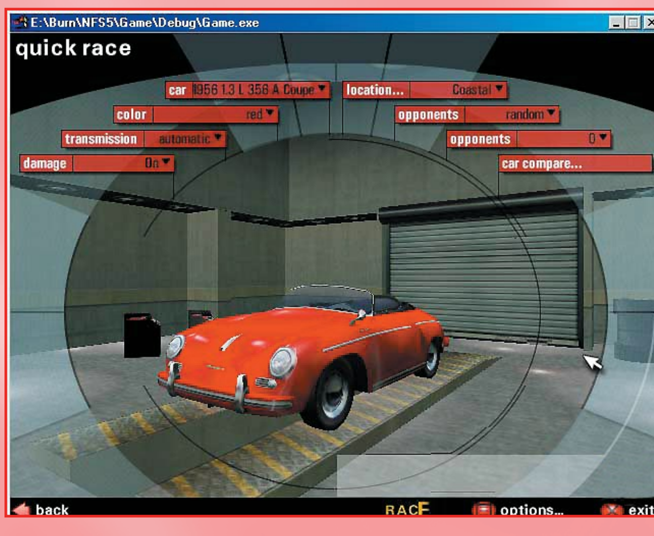





идет о системе повреждений. Впрочем горячие канадцы решили приложить свои лапки буквально ко всему, поэтому и взаимодействовать с окружающей действительностью роскошные стальные красавцы станут несколько по-другому. В новой игре повреждения уже не будут носить исключительно декоративный характер. Исчезнет возможность со скоростью звука носиться по улицам притихших городков и гордо хвастать царапинами на крыльях и хвостах, утверждая, что шрамы странствий украшают машину. Отныне любое воздействие на автомобиль станет сказываться на его боевых качествах в полном соответствии с реальными законами подлости. Возможно, это было сделано также с хитрым расчетом на то, чтобы игроки бережно относились к своим подопечным. Ведь хотя Вселенная Porsche Unleashed в некотором роде виртуальная, но и в ней от шедевров немецкой инженерии придется в буквальном смысле отгонять мух и сдувать пыль. Разумеется, все эти и другие представители отряда врагов, которые так и стараются испортить дорогую краску «ржавый металлик», окажутся от начала и до конца трехмерными. Причем вся их трехмерность расположится под прекрасным динамическим небом, которое, по словам очевидцев, в пасмурные и дождливые дни становится безумно похожим на небесную твердь последнего Quake. И сходство это настолько велико, что некоторые особо впечатлительные водители, которым посчастливилось порулить в демо-версии **Porsche Unleashed**, судорожно пытались выбраться из своих спортивных машин и отправиться на поиски хоть какого-нибудь оружия. Впрочем, осматривая кабину в поисках выхода, многие из них отказывались от своих паникерских планов, будучи зачарованными красотой приборных панелей. Конечно, как и в любом нормальном Porsche, они полностью трехмерны и еще более симпатичны, нежели в NFS: High Stakes. Причем даже если игроки и не захотят любоваться всеми мигающими лампочками и разбегающимся стрелочкам, им придется заниматься этим в принудительном порядке. Объясняется это просто: во время движения даже по нереально ровным дорогам, на которых нет даже канализационных люков и прочих приспособлений, призванных радовать и веселить водителей, черепная коробка последних будет пренепременно болтаться. В свою очередь это приведет к тому, что глаза счастливых обладателей супердорогих машин станут разбегаться по сторонам, словно перепуганная парочка степных тушканчиков, показывая своим хозяевам запасы бензина, температуру масла и тетрис, в который играет автокомпьютер. Причем следить за своими глазными

Для того чтобы дать игрокам реальную возможность почувствовать себя владельцами настоящего Porsche, разработчики провели несколько месяцев в Штутгарте, где располагается штаб-квартира автогиганта. За время, проведенное в гостях, канадцы успели посетить Музей компании, склады, на которых хранятся ждущие своих хозяев стальные красавцы, и даже гоночную трассу Nurburgring. Правда, вернувшись из командировки, создатели Porsche Unleashed смущенно молчали, когда их спрашивали, удалось ли им хотя бы посидеть внутри одного из автошедевров. Хотя громко хвастали тем, что получили возможность посмотреть сквозь замочную скважину на модель 2000 года 996 Turbo за несколько месяцев до ее официального появления в США и Канаде.





яблоками нужно будет очень внимательно. Ведь все модели машин сочетают в себе не только огромное количество полигонов и высокий уровень детализации, но и возможность открывать и закрывать двери, багажники, мини-бары и макси-пивные. Поэтому, чтобы органы зрения не убежали в прекрасное далеко, не рекомендуется распахивать настежь все двери и опускать стекла, создавая сквозняки и прочие стихийные бедствия.

## ТРЕБУЕТСЯ СКОРОСТЬ. ЖЕЛАТЕЛЬНО НЕМЕЦКОГО ПРОИЗВОДСТВА.

Как уже было сказано выше, в **Porsche Unleashed** игрокам не удастся сесть за руль Ford'ов, Jaguar'ов, Ferrari'ей и даже родных «жигулей». Вместо них в грядущем шедевре будут присутствовать 80 автомобилей, все как один имеющие на своих бортах эмблему Porsche. Таким образом, получается, что в новой серии Need For Speed примет участие самое большое число машин за всю историю виртуальной автостроительной индустрии. При этом в игре лицом к лицу, фара к фаре и бампер к бамперу встретятся отцы и дети. Разработчики планируют присутствие в своем проекте автомобилей, выпущенных компанией Porsche с 1948 по 2000 годы. Перемещая произведения инженерного искусства из мира реального в мир виртуальный, программисты, дизайнеры и даже уборщицы офисов EA Canada, уделили внимание буквально каждой мелочи. Кроме того, создателями Need For Speed №5 специально были приглашены музыканты, обладающие абсолютным слухом. Несчастные представители творческой интеллигенции были вынуждены долгие часы слушать звуки моторов всего модельного ряда Porsche, а затем переводить их в ноты. Впрочем, результаты мучений работников скрипичного ключа, по словам самих эксплуататоров-разработчиков, превзошли все ожидания. Каждый автомобиль получил собственный голос, причем даже опытные пролетарии, трудящиеся в цехах немецкой фирмы, жутко пугались, когда слышали в пустых комнатах шум заводящегося Viper'а или M5, и клятвенно обещали бросить пить до, после и во время обеденных перерывов. Однако реальность воплощения Porsche'ей в **Porsche Unleashed** отнюдь не будет ограничиваться пугающе правдоподобными звуками, сопровождающими процесс их жизнедеятельности. Физическая модель, самым серьезным образом доработанная со времен NFS: High Stakes, позволит добиться такого поведения автомобилей, какое только возможно на самых натуральных немецких автобанах да американских хайвэях. То, как будут управляться немецкие зверюшки на российских дорогах и их подобиях, разработчики скромно умалчивают. Хотя это молчание легко объясняется тем, что среди гоночных маршрутов **Porsche Unleashed** отечественным трассам почему-то не нашлось места. Странность подобного подхода к игре, конечно же, нельзя не отметить, особенно учитывая количество представителей немецкой автомобильной индустрии, катающихся по центрам наших городов.



## РОЖДЕННЫЙ ПОЛЗАТЬ А НУ УЙДИ НА ФИГ СО ВЗЛЕТНО-ПОСАДОЧНОЙ ПОЛОСЫ!

Автомобили Porsche по сути являются маленькими истребителями, которым конструкторы почему-то забыли прикрутить пару крыльев. Скорость, развиваемая этими машинками, кажется вполне достаточной для того, чтобы преодолеть силу земного притяжения и оторваться от любой погони, устроенной приземленными служителями дорожных полиций и милиций. Именно поэтому для того чтобы уже водителям не пришлось получать крылья из рук апостола Петра и его подчиненных, устраивать заезды на Porsche рекомендуется исключительно по ровным и правильным дорогам. Для этих целей разработчики собираются включить в **Porsche Unleashed** 9 дорожных и 3 кольцевые трассы, расположенных на территории все той же Германии. Кстати, маршруты не будут являться копиями реальных географических объектов. Вместо бездумного перетаскивания в мир игры уже существующих гор, рек, кактусовых полей и соломенных хижин бюргеров, дизайнеры EA Canada просто-напросто нарисовали кучу пейзажей, которые были навеяны длительными командировками в Европу. Причем, как вы понимаете, рисовать окружение для роскошных автобанов, соединяющих разные уголки Европы, намного интереснее, нежели заниматься изображением замкнутых трасс. Именно поэтому в **Porsche Unleashed** особое внимание уделено дорогам, текущим ниоткуда и плывущим в никуда. Самое интересное, что эти дороги будут иметь множество ответвлений, и водители получат возможность самостоятельно решать, как им лучше добраться до конечной цели своего маршрута. Например, они смогут выскочить на скоростное шоссе или срезать маршрут (заодно попытавшись сбить пару пешеходов) промчавшись по узким городским улочкам. Гоняя по побережью, у них всегда останется шанс съехать с главной дороги и с ветерком прокатиться в доках.

## И ОДИН В ПОЛЕ ГОНЩИК

В отличие от готовящейся к выходу Need For Speed: Motor City, **Porsche Unleashed** ориентируется на одиночную игру. Для этого в пятой части сериала будут присутствовать три режима: Quick Races, Factory Driver и Porsche Evolution. Самым простым и понятным способом испытать мощь немецких лошадок являются «быстрые гонки», которые включают в себя еще три разновидности соревнований. Выбрав первый вариант, игроки смогут по-быстрому установить число соперников, посадить их на те машины, на которые им позволит совесть, и, определив маршрут, броситься обгонять проклятых конкурентов. Второй и третий варианты представляют собой состязания по олимпийской системе. Гонщики постепенно сходят с дистанции, и в итоге остается только один, который, поднимая над головой монтировку, торжественно изрекает: «There can be only one!» Цель игрока и заключается именно в том, чтобы стать этим героем.

**Врезка 3. Идея создания режима Factory Driver пришла к разработчикам во время командировки на заводы Porsche. Водители, которые управляли автомобилями лучше, чем Шумахер, Ирвайн и Хаккинен вместе взятые, получали за это огромные деньги и возможность кататься на любой модели Porsche, вызвали у команды EA Canada приступ черной зависти. Благодаря этому светлому чувству, вернувшись на Родину, сотрудники этой компании решили хотя бы в виртуальном мире почувствовать себя столь же важными персонами. В результате в Porsche Unleashed появится режим, в котором игроки смогут примерить на себя комбинезон Самого Главного Испытателя.**

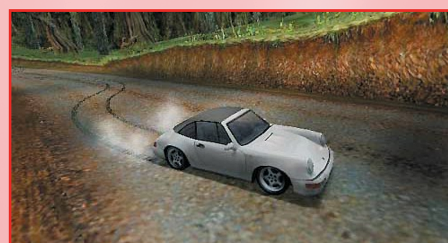


## ПРИГЛАШАЕМ НА РАБОТУ

Если игроки рискнут выбрать режим Factory Driver, то уже через несколько секунд на них напялят униформу камикадзе из отдела тестирования компании Porsche и отправят на испытательную площадку. Но не стоит волноваться: работать в качестве манекена во время crash-тестов водителям пока не придется. Вместо этого им предстоит самим выбирать персонал, участвующий в качестве пилотов в столкновении автомобилей с бетонными стенами. В сферу компетенции тестеров также войдет настройка гидравлических прессов, под которые они не дрогнувшей рукой будут направлять роскошные машины. Наконец, если такая работа наскучит, они смогут самостоятельно испытать маневренность любой модели, устроив слалом на время или гонки до ближайшего пивного ларька.







## ДЕЛО ДАРВИНА ЖИВЕТ И ПОБЕЖДАЕТ

И все же в грядущей серии Need For Speed самым интересным и захватывающим обещает стать режим Porsche Evolution. Начав игру в 1948 году, игрок получит небольшой стартовый капиталец, который позволит ему купить какую-нибудь машинку и принять участие в нескольких соревнованиях. По мере того как виртуальные водители начнут зарабатывать деньги своим нелегким трудом, они смогут ремонтировать и апгрейдить своих стальных друзей, используя для этого «родные» запчасти Porsche общим числом более 700. Кроме того, практически каждый год станут появляться новые модели автомобилей. А это значит, что благодаря отсутствию в **Porsche Unleashed** режима реального времени, игроки получат возможность продавать и покупать своих питомцев, следя за автомобильной модой. Кстати, при наличии значительных финансовых средств водители смогут собрать такую коллекцию раритетных моделей Porsche, какой не существует ни у одного «нового русского».

Таким образом, благодаря проискам Electronic Arts уже очень скоро у нас появится возможность плюхнуться в кожаное кресло роскошного Porsche. И пусть пока только в виртуальном мире. Но я верю, что однажды нам повезет и в реальности. И мы сможем прокатиться на настоящей Машине. Она будет большой, красивой, сверкающей хромом и мигающей огоньками. А на боку у нее будет написано большими красными буквами: «Скорая помощь»...

СИ PREVIEW

**Платформа:** PC
**Жанр:** real-time strategy/tactics
**Издатель:** Electronic Arts
**Разработчик:** Creative Assembly
**Онлайн:** http://www.totalwar.com/
**Дата выхода:** весна 2000

# SHOGUN: TOTAL WAR







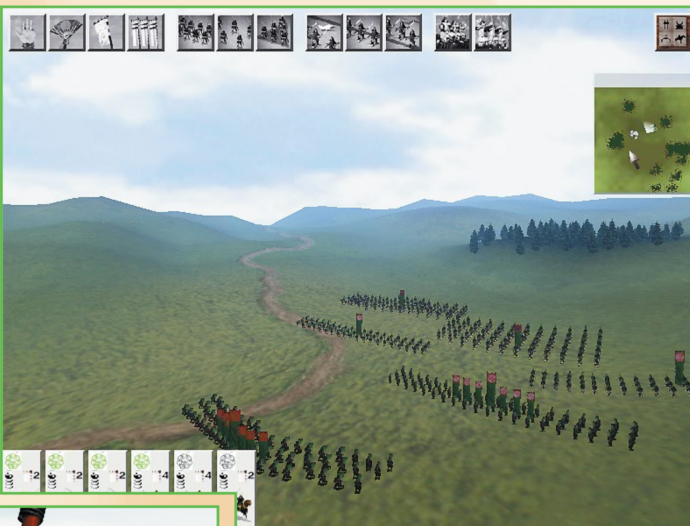
Максим Заяц

**Количество стратегий в реальном времени, сюжет которых основывался бы на реальных или хотя бы более-менее правдоподобных исторических событиях мало до чрезвычайности. Great Battles Сида Мейера, несколько проектов на тему Второй Мировой войны — все.**

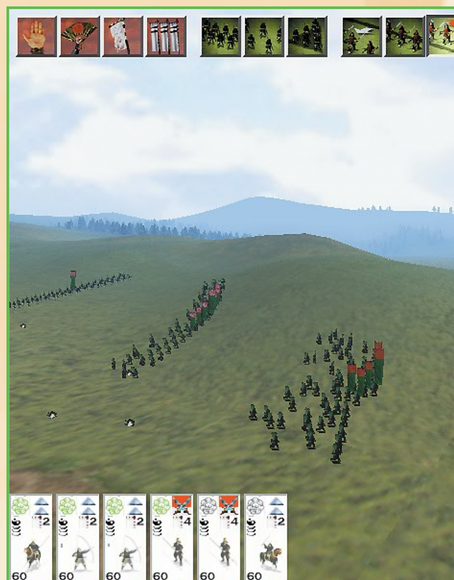
«Давным-давно, в далекой-далекой галактике...» или, на худой конец, «Через 140 лет после того как Земля была уничтожена ядерным взрывом» — вот типичная основа большинства RTS нашего времени. Картинка яркая и красивая, динамика присутствует, а вот веры во все происходящее и сопереживания у играющего — ноль. А душе и в самом деле хочется чего-то захватывающего и притом желательно еще и оригинального, не похожего ни на что из виденного ранее.

Представим себе на минутку, что мы оказались в древней Японии в роли местного феодала. Могло быть и хуже, правда? Отец — самурай, мать — гейша, на столе стоит сакэ в каких-то наперстках и дымится горка риса, на тонкой перегородке висит верная катана, а за ней шумит тростник и шестнадцатый век. Благодать! Голова полна восхитительных мыслей о завоевании соседских земель и даже — т-сс! — всей Японии. А что? Если говорить серьезно, то императорская власть в этот период была слаба как никогда, и везучим и амбициозным daimyo порой удавалось подчинить себе весьма приличные территории. Давайте развяжем войну. Пусть поначалу она будет идти не так, как нам этого хочется, но постепенно мы сможем переломить ее ход, и тогда на исходе тысячелетия наши потомки будут деликатно напоминать России о Курильских островах.

Так или примерно так начинается карьера великого японского полководца в новом игровом проекте Shogun: Total War, альфа-версия которого недавно была выпущена в свободное обращение компанией Creative Assembly. От типичной, как две капли воды похожей на своих собратьев real-time стратегии его отличает не только весьма необычный сюжет, но и наличие сразу двух неразрывно связанных друг с другом режимов игры — стратегического и тактичес-












кого. Прежде чем очертя голову ринуться в бой со своими соседями, мы выслушиваем комментарии своих советников и доклады гонцов, изучаем стратегическую карту и принимаем важные решения, необходимые для благополучия и процветания нашей маленькой империи. Результатами этих решений могут стать самые неожиданные повороты нелинейного сюжета игры. Любое событие имеет значение: убийство одного из лидеров и восстание крестьян, эпидемия чумы и землетрясение, высадившиеся на побережье голландцы и монгольские набеги, визит миссионера, наконец — ведь нам еще предстоит выбирать, какой религии отдать предпочтение: принимать христианство или продолжать исповедовать буддизм. Мы можем перестраивать и улучшать свою крепость и возводить новые постройки, для того чтобы получить возможность нанимать войска и еще некоторых весьма полезных персонажей: дипломатов-священников, убийц-ниндзя, шпионку-гейшу. Их можно использовать для того чтобы устранить вражеского лидера, заполучить секретные планы противника или убедить его присоединиться к нам. В числе наших забот окажется даже воспитание наследника, которому нужно будет вовремя передать власть, устроив себе церемониальное самоубийство-сеппуку. Но до того как это произойдет, нам предстоит выиграть еще не одно сражение.

Как только все административные хлопоты будут закончены, мы направляем свою армию в выбранный регион страны. Находящаяся в нашем подчинении минимальная боевая единица называется отряд и состоит она из солдат, общее число которых в альфа-версии игры колеблется в пределах полусотни. В зависимости от ситуации на поле боя отряды выстраиваются в различные формации и передвигаются шагом и бегом (для лошадей, соответственно, имеются два аллюра). Различные типы войск служат разным целям: кавалеристы атакуют лучников, копейщики вышибают кавалеристов из седел, лучники по приказу осыпают стрелами и тех и других, а позднее появляются даже мушкетеры. Боеприпасы имеют дурацкое свойство заканчиваться, а солдаты, совсем как люди, подвержены переменам настроения, усталости и прочим недостойным настоящего воина слабостям. Они могут воодушевляться при особо удачной атаке и позорно бежать с поля боя, когда им кажется, что все пропало. Интересно, как это сочетается с японскими понятиями о чести? Наверное, солдаты просто перестают видеть в нас командира — нет командира, значит и совесть чиста. Компьютер старательно подстраивается под наш стиль игры и вполне успешно имитирует человеческие эмоции — нерешительность, боевой задор, удивление, панику. При разработке в AI закладывались тактические приемы, которые и в самом деле использовались великими японскими и китайскими пол-















ководцами древности и не утратили своей актуальности и по сей день. Как следствие, победить компьютер в серьезных сражениях на более поздних этапах игры оказывается весьма и весьма непросто — он всегда играет чуточку лучше вас.

Местность в игре и в самом деле трехмерна: войска с трудом взбираются на гору и быстро устают при этом, но атака вниз по склону получается куда более стремительной, нежели на равнине; пехотинцы вязнут в снегу и бесследно растворяются в лесной глуши, для того чтобы, внезапно появившись из засады, устроить противнику приятный сюрприз; в игре существует такое понятие, как господствующая высота, заняв которую, лучники стреляют дальше и точнее — а ведь стрелы, летящие в полном соответствии с законами физики, далеко не всегда попадают в цель.

Если бы кто-нибудь сказал мне, что я буду восторгаться графикой игры, в которой неважно анимированные спрайтовые юниты размером с булавочную головку носятся по трехмерным ландшафтам, я поднял бы этого человека на смех. И, как выяснилось, зря. Игра и в самом деле выглядит почти идеально — просто потому, что ее невозможно представить себе как-то иначе. С высоты птичьего полета мы любуемся великолепно прорисованными ландшафтами, горизонт скрывается в легкой туманной дымке, а над головой — бескрайнее голубое небо и облака, нехотя закрывающие холодное утреннее солнце. Камера перемещается плавно и без всякого торможения, открывая восхищенному взгляду заснеженные холмы и зеленые равнины, тихую гладь реки и суровую громаду старинного замка, густой лес и выстроенные в боевом порядке войска — сотни лучников, всадников, копьеносцев. Какая еще игра может похвастаться тем, что на поле боя одновременно присутствуют тысячи солдат — и мы при этом видим их всех, видим, как они двигаются, бегут, стреляют, видим летящие стрелы и развевающиеся флаги? Простые спрайтовые модели человеческих фигурок вовсе не означают, что прорисованы они плохо — тот минимум деталей, который нам удается разглядеть, воспринимается вполне естественно с высоты, на которой расположена камера. Звук и музыка — они окончательно заставляют поверить в то, что все происходящее на наших глазах почти реально. В этой игре вам не захочется отключать музыкальное сопровождение. Традиционные японские мотивы как нельзя лучше способствуют погружению в атмосферу **Shogun**, и это ощущение не покидает вас даже после того, как вы перестаете играть.

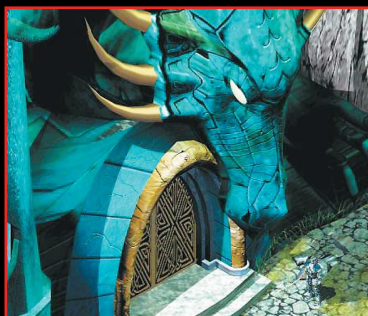
Я удивлен. Надежды на то, что появится стратегия, столь нетрадиционная, атмосферная и правильная, в последнее время таяли как снег на солнце. Слишком много было клонов и бездумного копирования, слишком долго жанр находился в застое. И вдруг... Хотя почему — «вдруг»? **Shogun** находится в разработке уже два года. Сейчас команда Creative Assembly наносит последние штрихи, отлаживая engine и баланс юнитов, и собирается выпустить игру в конце весны. Двух/трехмерная стратегия/тактика **Shogun: Total War** обещает быть стопроцентным хитом, что, впрочем, совсем неудивительно для очередной игры от Electronic Arts.



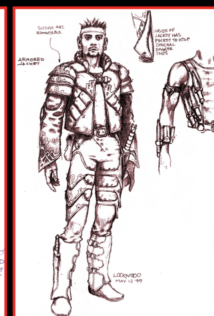
СИ PREVIEW

**Платформа:** PC
**Жанр:** RPG
**Издатель:** SSI
**Разработчик:** Stormfront Studios
**Требование к компьютеру:** PII-233, 64Mb RAM, 3D ускоритель второго поколения
**Онлайн:** http://www.poolofradiance.com/
**Дата выхода:** IV квартал 2000 года

# POOL OF RADIANCE II: RUINS OF MYTH DRANNOR








Сергей Дрегалин

Не так давно разница в несколько лет между двумя играми одной серии казалась ужасающей. Но не за горами Duke Nukem Forever, который по замыслу должен возродить ажиотаж вокруг своего «младшего брата» образца середины девяностых.

Но что нам накаченный блондин голубых кровей — аккурат полгода назад объявился System Shock 2, отделенный шестью годами от своего предшественника. A Dune 2000? Этот кандидат в рекордсмены убежал от предтечи аж на семь лет!

Тенденция очевидна. Кто больше, господа?

## ПРОПАСТЬ В ДВЕНАДЦАТЬ ЛЕТ

Рекорд поставлен. По крайней мере, я не могу навскидку припомнить игру, которая бы получила продолжение через двенадцать лет. Вдумайтесь — через двенадцать лет! И это еще оптимистический прогноз, так как аттракцион с переносами срока релиза случается сплошь и рядом. Того и гляди, рекордсмен побьет свой же собственный рекорд и дотянет его за уши до счастливого числа тринадцать...

А теперь парад-алле, объявляем победителя! Наш герой — замечательная, известнейшая и, несомненно, популярная игра Pool of Radinance от SSI. Игра воистину культовая — ведь именно она положила начало всей Золотой Серии (Gold Box Games) ролевых игр, которой было исполнено немало чистосердечных дифирамбов в нашей Энциклопедии AD&D. Появилась игра в бородатом 1988 году и сразу же наделала немало шума; собственно, с нее и началось восхождение звезды SSI на ниве ролевых игр.

И вот теперь, по прошествии целой дюжины лет, объявлено о сиквеле. Откуда вдруг появилось такое решение? Мне, например, сдается, что то поколение, которое с азартом и упоением просиживало сутками за **Pool of Radinance**, уже давно выросло и теперь с улыбкой вспомнит свои бдения. Но, тем не менее, ребята из SSI вместе с командой разработчиков Stormfront Studios решились на такой достаточно смелый шаг. Чем они руководствовались — не знаю; может быть, решили продемонстрировать благодарным потомкам от чего приходили в щенячий восторг представители более старшего поколения, может быть, решили тряхнуть стариной, а может, их просто заела зеленая ностальгия... Все может быть. Но факт остается фактом — перед нам идет процесс возрождения ТОГО САМОГО **Pool of Radinance**. Разве что в новой обертке.

## ТОТ САМЫЙ POOL

Извилистая событийная лента берет свое начало в хорошо известном городе New Phlan. Группу искателей-приключенцев вызывает к себе — кто бы вы думали? — Гэндальф Забытых Королевств сиречь Элминстер (Elminster). Этот маг не раз попадался на глаза, и даже если вы и не уделяли времени чтению тематической беллетристики, то уже должны знать его в анфас и профиль. Если помните, то Элминстер периодически встречался в Baldur's Gate — эдакий смешной старикан в огромной красной шляпе. Правда, если он файрболлом влепит, то смешно уже не станет... Но да не будем отвлекаться.

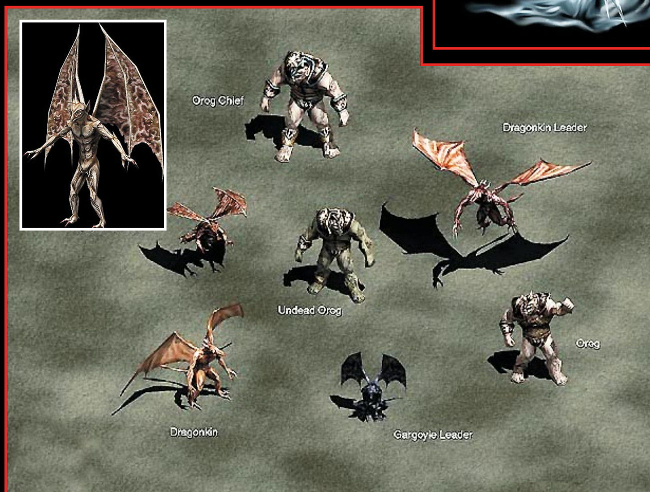
Элминстер мягко и вкрадчиво предложит вам узнать о таинственных событиях, имеющих место в легендарном городе Myth Drannor. Этот некогда цветущий бастион теперь представляет собой резервацию для суррогата Зла, и именно сюда вам нужно направить стопы четверых (в перспективе — шестерых) бесстрашных авантюристов.

Что дальше? А дальше начинаются классические приключения от SSI. До некоторой степени игровой процесс напоминает Baldur's Gate — внушительно число локаций, в меру нелинейная сюжетная линия, мириады дополнительных квестов и заданий... Уже сейчас по предварительным прикидкам одиночная игра, связанная с прохождением только основной сюжетной линии, оценивается в 40-60 часов. А в какое число это выльется, если добавить необязательные квесты, — тут теряются даже сами разработчики.

Тем не менее, существуют и принципиальные отличия от все того же Baldur's Gate. Во-первых, в **Pool of Radinance II** нет такого территориального размаха — доступны только две крупные локации (города Myth Drannor и New Phlan) и плеяда небольших локаций (пригородный лес, небольшие подземелья, башни и др.). Это, впрочем, не означает, что **Pool of Radinance II** будет меньше своих конкурентов, просто он использует другой масштаб и более детализирован. Во-вторых, исключена возможность импорта персонажей. Дело тут тонкое — принципиально подключить старые сохраненные партии возможно, но вот на игровом балансе в таком случае придется поставить крест. Сие вполне закономерно — как прикажете создавать квесты и развивать сюжетную линию, чтобы было интересно и персонажу с первым уровнем, и исполину двадцатого? Вот в этом-то все и дело.

Получили первое представление? Тогда пришло время для дальнейшего наступления.








## КОГДА 2D С 3D СЛИВАЮТСЯ В ЭКСТАЗЕ

Признаюсь, была у меня крамольная мыслишка сопроводить эту статью несколькими картинками из первого Pool of Radinance. Что же, отыскал пару картинок, посмотрел, ужаснулся, кинул под язык пару таблеток валидола и решил не портить настроения. Ни себе, ни вам, уважаемые читатели.

Ситуация следующая. Вряд ли возможно, даже призывая на свет все красноречие и заливаясь соловьем, убедить вас в том, что в ЭТО не просто играли, а играли с упоением. Ну не поверите и будете правы. И пусть трижды верно изречение, что «графика в ролевике — не главное», но, право, не до такой же степени!

А что собой представляет в визуальном плане Pool of Radinance II? Насколько он ласкает взгляд? Спешу обнадежить — упоенное рассматривание скриншотов из новой игры валидола не требует. Совершенно твердо можно заявить — графический движок игры легко обходит именитый Infinity, на котором создавались Baldur's Gate и Planescape: Torment. Сейчас объясню, откуда берется такая наполеоновская уверенность.

По первому взгляду все достаточно обыденно. Пререндеренные изометрические задние фоны хотя и чертовски красивы, но наповал не сражают — привыкли. Но вот персонажи... Персонажи просто требуют отдельного разговора. Во-первых, обратите внимание, как они тщательно прорисованы, как четко видна каждая линия мускулатуры, каждая складка одежды, каждая бретелька на поясе. Во-вторых, представьте себе, что вся эта красота будет двигаться удивительно плавно и аккуратно! Это трехмерные модели! Еще раз перечитайте последнюю фразу и осознайте до чего же «эта техника дошла»!

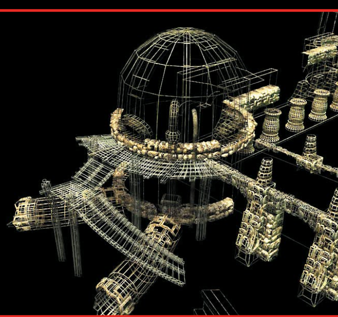
Модели персонажей настолько похожи на пререндеренные, что невольно терзают довольно явственные сомнения — а не фэйк ли это? Проще говоря, нет ли тут подвоха? Гарантий, разумеется, дать невозможно. Но косвенные факты, говоря языком протокольным, свидетельствуют о том, что картинки все же настоящие. Например, как иначе объяснить то, что игре потребуется минимум (минимум!) ускоритель второго поколения, да еще и с приличным объемом памяти? Если этот потенциал будет брошен исключительно на обсчет персонажей (а кроме как на них и некуда, других трехмерных объектов в игре не будет), то может что-то похожее и получится. Надежда, знаете ли, особа исключительно живучая...

Теперь об интерактивности и физике мира. По большому счету, Ультимы мы не увидим — почти все наличествующие объекты в Pool of Radinance II будут исключительно функциональными: если вдруг заметите висящее на стене ружье, то ждите выстрел к финальному акту. Зато по части физики игра внушает больший оптимизм. Приведу один интересный пример, которым любят хвастаться создатели. Итак, представьте, что ваша группа оказалась в помещении с единственной дверью, за которой периодически топчутся враги. Понятно, что отдыхать здесь довольно опасно и рискованно. Тогда вы внимательно осматриваете скудный интерьер и замечаете в темном углу массивный стол. Вот она, гарантия безопасности! Самый сильный персонаж немедленно начинает двигать стол к двери и сооружает небольшую баррикаду. Вуаля, устраивайтесь без опаски на ночлег!

Интерфейс Pool of Radinance II базируется на различных всплывающих меню, что отчетливо видно на скриншотах. Но в целом большинство стандартных операций сведется к простому щелчку мышки.

По поводу многопользовательской игры волноваться не нужно. Все будет и все будет хорошо. До шести игроков получат возможность совместными усилиями рубить в капусту нечисть, причем некоторые игроки смогут даже взять на себя управление несколькими персонажами. Правда, при этом число персонажей не может быть больше шести при любом раскладе; в частности, доступны следующие варианты: играя вдвоем, вы создаете одного героя, а ваш напарник — сразу пять, или вы — трех, и он трех и т.п.

...Знаете, какая мысль все не дает покоя? Вот бы посмотреть на выразительные глаза и мимику человека, которому бы двенадцать лет назад небрежно





бросили: «Это Pool of Radinance? Неплохо. А вот таким он будет через дюжину лет...». Ох, это было бы шоу!

### ДРАКОНА НЕ БУДЕТ!

Ну а теперь приступим к пикантному десерту, к игровой механике. Самой интересной особенностью **Pool of Radinance II** является то, что он базируется на Третьей Редакции правил AD&D. Т.е. на еще не вышедшей Редакции, которая отправится в массы где-то в конце лета этого года. Между прочим, с некоторой ехидцей замечу, что приснопамятный Baldur's Gate II собирается использовать проверенную временем, но уже порядком опостылевшую Вторую Редакцию. Но торопиться с выводами не нужно — нет никаких гарантий, что новый вариант правил окажется более сбалансированным и интересным по сравнению с предшественником. «История нас рассудит», — как говорил очаровательный кот Бегемот.

А вот теперь провокационный вопрос — с чего это вдруг SSI начала использовать лицензию на AD&D, которую она далеко не безвозмездно передала Interplay? Оказывается, дочерняя компания SSI — Mindscape — уже достаточно давно вела переговоры с нынешним держателем лэйбла и одной ей ведомыми способами умудрилась выбить разрешение на выпуск, по крайней мере, одной игры, базирующейся на AD&D. Обратите внимание на фразу «по крайней мере» — это наводит на некоторые мысли. Добавлю, что, несмотря на использование официальной лицензии, знаменитого TSR'овского дракона на коробке с игрой вы не увидите. Как верно подметили коллеги-журналисты, «в год дракона — без дракона». Логотип сей, по последним данным, запрещен к воспроизведению.

Но да не будем далеко уходить от главной темы. Жаждете подробностей и фактов? Тогда вперед, от основ к задворкам. При генерации персонажей в **Pool of Radinance II** будут доступны следующие классы: priest, sorcerer, fighter, ranger, barbarian, rogue. Перевод, надеюсь, не нужен. Позволю только единственный комментарий по поводу последнего класса: «rogue» — это новое название воров (thief) в Третьей Редакции, только и всего. Увы, из списка выбыли любимые народом паладины, маги (как обычные, так и специалисты), друиды и монахи. Жаль, что говорить! Зато доступны все мультиклассы, которые можно составить из имеющегося набора и, естественно, в строгом соответствии с правилами Третьей Редакции.

Расы — почти джентльменский комплект (human, elf, half-elf, dwarf, halfling и half-orc), если не считать бывших по профнепригодности лесных гномов (gnome). Обращаю ваше внимание на то, что все перечисленные расы и классы относятся к числу доступных при генерации, а в самой игре вы встретите гораздо большее разнообразие. Например, точно будут присутствовать темные эльфы, но не факт, что в числе присоединяемых NPC.




Генерировать придется четырех основных персонажей. Похоже, что процесс генерации будет сродни тому, что был в классическом Eye of the Beholder — т.е. бросками кубиков и/или ручным модифицированием выставляем нужные числовые значения для основных параметров каждого из героев. После этого костяк отряда готов — осталось только доукомплектовать два пустых слота любыми из присоединяемых неигровых персонажей. Последних, к слову, должно быть более десятка. Ну, хорошо, а если вы хотите, чтобы к вам в отряд вступило более двух присоединяемых персонажей? Возможно ли такое? Возможно. Для этого в начале игры сгенерируйте не четырех приключенцев, а только одного. Оставшиеся пять вакантных места впоследствии можно будет заполнить указанными NPC.

Контроль над партией у вас полный — т.е. именно вам решать, кого и когда удалить из славной ватаги или принять в оную. По поводу личных трений между персонажами информации нет, но вот то, что они будут с охотой раздавать собственные комментарии и вообще бурно реагировать на внешние раздражители — факт стопроцентный.

Потенциальный прогресс персонажей впечатляет — от зеленого первого уровня и аж до величественного шестнадцатого! Правда, это отнюдь не означает, что шестнадцатый уровень является необходимым для прохождения игры. Даже скорее наоборот — чтобы набрать необходимое количество опыта для заполучения шестнадцатого уровня, придется довольно долго и упорно ошиваться по развалинам Myth Drannor после полного исчерпания сюжетной линии, собирая по крохам шевелящийся экспириенс. Какой из этого можно сделать вывод? По-видимому, регенерация монстров и нечисти предусмотрена в полном объеме. Ну а что касается заклинаний, то этого добра будет около сотни отдельно взятых единиц, включая спеллы восьмого уровня для жрецов и колдунов. Разумеется, применение заклинаний будет пестрить цветами и насыщено эффектами. Final Fantasy VIII особенно не ждите, но, по отзывам и обещаниям, должно быть зрелищно. Верим.



Система боя **Pool of Radinance II** может быть либо истинно походовой, либо полупоходовой. Названия я дал несколько условно, поэтому давайте-ка разберемся подробнее. Истинно походовый режим полностью исключает влияние времени, т.е. не ограничивает вас в раздумьях над действиями. А вот второй режим куда более динамичен — ходы по-прежнему остаются ходами, но каждый из них лимитирован по времени (вспомните Parasite Eve, Septerra Core или Final Fantasy VII-VIII). Переключение между режимами осуществляется в настройках игры, так что выбор стиля боя за вами. В любом случае интересно даже не это, а то, насколько обе модели сражения будут сочетаться с новыми правилами Третьей Редакции. Там ведь система поединков перелопачена кардинально — исчез Armor Class (AC), инициатива определяется перед каждым ударом и прочее, прочее, прочее...

И напоследок подброшу еще один очень вкусный, но не совсем ясный фактик. На форумах от разработчиков просочилась следующая информация — **Pool of Radinance II** свято чтит всевидящее око Ведущего. Т.е. на протяжении всей игры он будет зримо (и не очень) координировать игроков, направлять их действия и всячески повышать динамику и зрелищность игры. Более конкретной информации не было, но звучит в достаточной степени интригующе.

### СТАРЫЕ ИГРЫ НА НОВЫЙ ЛАД

Источник вдохновения для SSI очевиден — самоповторение и самокопирование. Быть может, я несколько циничен в этом вопросе, но груза новаторства в игре, скорее всего, попросту не будет.

Хорошо это или плохо? Тот еще вопрос. По мне так просто замечательно, потому что последнее время я мучаюсь тоскливой ностальгией по старым добрым играм, но, откровенно говоря, не могу себя заставить перепройти их до финала. А тут такая возможность подворачивается... Сказка!

С другой стороны, любители революций и бунтарских настроений могут остаться недовольными, мол, опять Балдурс Гейт энного разлива. Ну и пусть.

Нам-то главное — процесс, верно, друзья?..

СИ PREVIEW

## НЕКОТОРЫЕ ИХ КЛЮЧЕВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ POOL OF RADIANCE II

Эта эльфийка является одной из последовательниц дома Durothil. Она основала при содействии мудрого Элминстера эльфийскую секту, поклоняющуюся Мистре. Мистра — одна из легендарных эльфийских волшебниц, погибшая во время падения Myth Drannor. Наша героиня ныне ищет способы, чтобы вернуть к жизни магию знаменитой чародейки и узнать секреты ее волшебного могущества.



Настоящее имя этого жутковатого на вид черного колдуна давно забыто. Сам же он велит называть себя Malgi Hi. В течение многих лет колдун изучал магию тварей, которые прятались от солнечного света и обретали силу лишь под покровом ночи. Он немало преуспел в черных ритуалах и даже сумел заключить свое тело в прочный стальной панцирь из ковкой стали.

Когда Malgi Hi узнал о готовящемся паломничестве к руинам Myth Drannor, он немедленно начал сборы. Еще бы, ведь распространяющиеся с благоговейным ужасом слухи говорили о наличии на месте бывшего великого города источника Зла небывалой силы...



Некогда эльф Miroden Silverblade был лордом дома Ammath. Он почитался действительно верным адептом и остался им даже после смерти, превратившись в призрака-стража. В этом обличье он много лет охраняет руины великого города, аккумулируя в себе мощь и силу, которыми когда-то был славен Myth Drannor. Сейчас, несмотря на хорошее владение магией, бывший эльф скорее олицетворяет ностальгию и скорбную память по навсегда ушедшим временам. Но, тем не менее, мало кто отважится вторгнуться в те места, которые охраняет такой призрак.


MAXIMUM

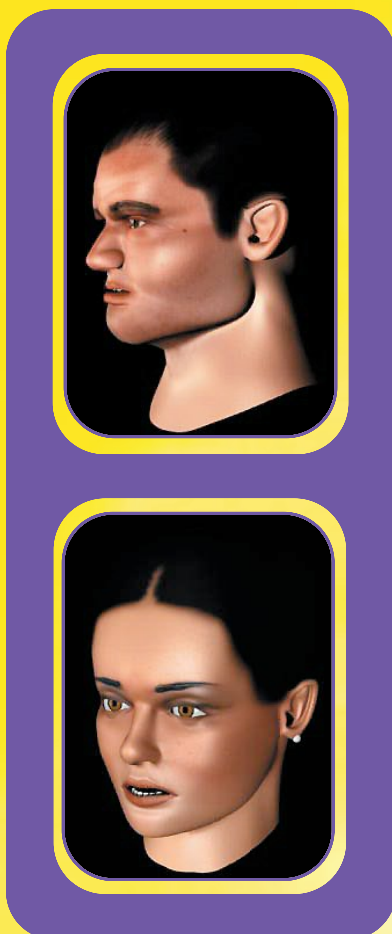
**Платформа**: PC; PS; DC; Dolphin
**Жанр**: stealth action
**Издатель**: Interplay
**Разработчик**: Promethean Designs
**Онлайн**: http://www.prodesigns.com/picassio/
**Дата выхода**: 2001 год

# PICASSIO

Хорошая кража — это история, о которой впору писать книги, наука, которую не преподают в школе, искусство сродни поэзии. Талантливый вор, укравший известную картину, становится не менее знаменитым чем художник, ее написавший.

Максим Заяц

И до сих пор непонятно, почему дурацкие законы большинства стран в качестве награды предписывают ему длительные сроки тюремного заключения. Ведь это отпугивает людей от столь захватывающе-увлекательного и полезного занятия! Лишь в компьютерном мире можно в полной мере насладиться свободой, не опасаясь мелочных придирок со стороны властей. Еще со времен Thief было положено начало новому игровому жанру, получившему условное название stealth action. Главный герой — человек, презирающий насилие и права на частную собственность, настоящий мастер своего дела и эксперт в самых неожиданных областях науки и техники. Его технический арсенал позволяет незамеченным проникать в неприступные крепости — и бесследно исчезать оттуда, оставив сон хозяев не потревоженным, охранников — в недоумении и без единой царапины, а сокровищницу пустой...

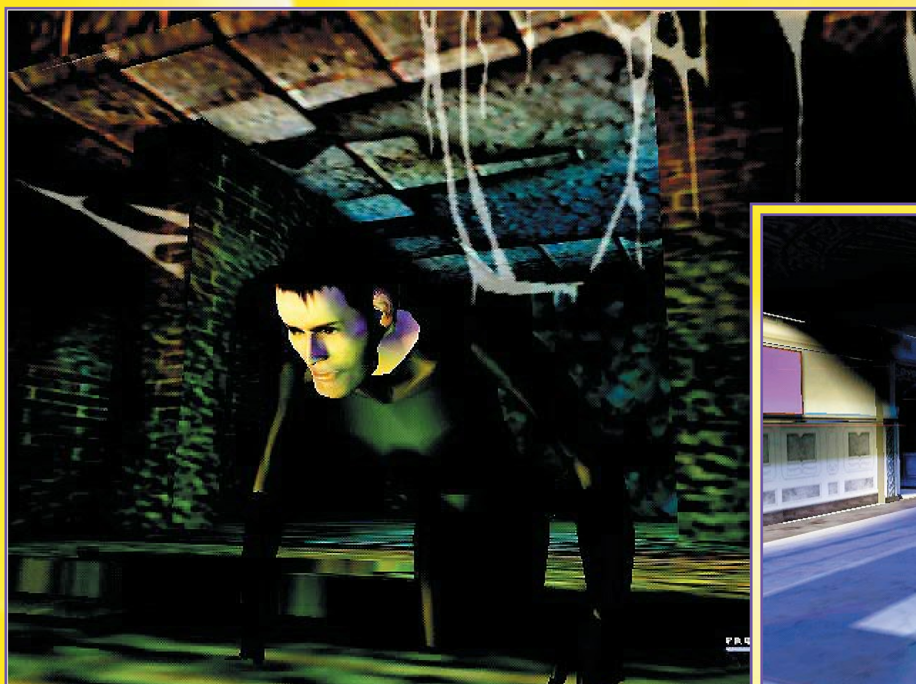


Что удивительно: несмотря на впечатляющий успех Thief, другие разработчики не спешили копировать его, и долгое время Looking Glass Studios оставалась не только родоначальником, но и монополистом нового жанра. Однако рано или поздно это должно было произойти — у знаменитого «Вора» появился конкурент. Знакомьтесь: Picassio, интерактивный воровской симулятор от компании Promethean Designs. Promethean Designs... что-то знакомое, не так ли? Aladdin, Jungle Book, Lion King, Worms... Ах да, Promethean Designs! Старая добрая любимая, в последнее время переключившаяся на создание всяких забавных гонок наподобие Renegade Racers и Hydro Sprint. Сложно сказать, почему именно эта контора взялась за создание очередного stealth action, но по крайней мере можно быть уверенным: судьба **Picassio** находится в надежных руках.

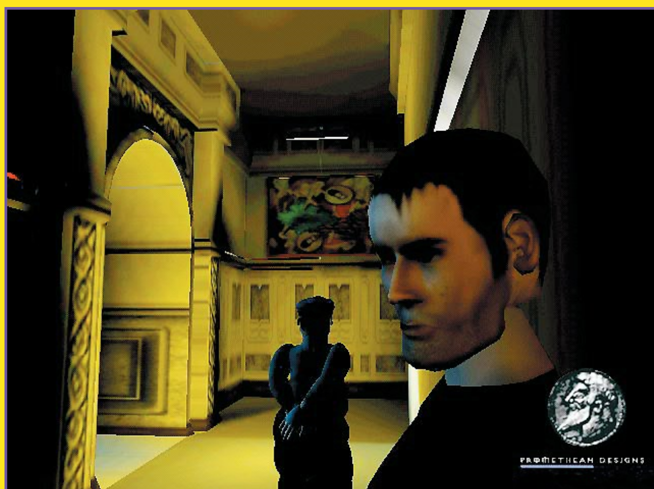
Я думаю, для вас не станет большим откровением мысль о том, что деньги в наши дни могут почти все. В России живем, господа-товарищи, это изнеженных американцев такой подход еще долго будет изумлять и шокировать, а для нас это повседневная реальность. Представим себе, что два изнывающих от скуки и любви к прекрасному человека с оч-чень большими деньгами и возможностями заключили пари, кому удастся собрать лучшую коллекцию произведений искусства. Собрать? Простите, оговорился. Шедевры Рембрандта и Микеланджело до конца дней будут висеть в музеях — они не продаются. Выкрасть — вот более верный термин. Для этого были наняты два профессионала высочайшей пробы из гильдии Contract Cat Bulglars (CCB). При наличии здорового цинизма и почти неограниченных материальных ресурсах они устроили своего рода соревнование — и череда дерзких ограблений потрясла мир.

Все маленькие дети, а также их родители могут спать спокойно: крови в игре не будет. То есть не будет совсем — главные герои Picassio в детстве не играли в Quake, Duke Nukem никогда не был их кумиром, и они до сих пор не могут понять, зачем накручивать себе лишний срок и создавать проблемы, омрачая элегантную кражу кровавым убийством. Насилие — не наш метод, любую проблему можно решить мирным путем. «А как же охранники? Музей — это такое специальное место, где помимо произведений искусства и разнообразной сигнализации даже по ночам находятся несколько страдающих бессоницей типов. Просто так того же Рембрандта они ни за что не отдадут!» Ну, в идеале охранники должны узнать об ограблении из утренних газет. В крайнем случае для особо ретивых имеется платок, смоченный хлороформом, и транквилизирующие дротики, но в массовых масштабах этот номер не сработает. «А тогда как же...» Я уже говорил, что кража — это целое искусство, искусство не беспокоить людей понапрасну. Для начала нужно внимательно изучить план здания и определиться с тем, что, собственно, предстоит оттуда выносить — со статуей Давида проблемы могут возникнуть чисто технические. Снаряжению и навыкам профессионального вора позавидует любой киногерой. Зачем вообще сталкиваться с охранниками, если можно перебраться через комнату по выпущенному из арбалета тросу, отвлечь их внимание голографическим фантомом или просто, улучив подходящий момент, прокрасться в тени у них за спиной. Камеры, лазерные лучи сигнализации, датчики объема и движения? Ерунда, всю эту технику можно вовремя засечь, обмануть или просто отключить, а затем установить в залах музея свои собственные камеры и микрофоны, отслеживать передаваемые ими изображение и звук и всегда быть в курсе местонахождения охраны. Приборы ночного видения? Слишком старомодно! Лучше воспользоваться инфракрасными очками наподобие тех, что носят военные — с их помощью можно видеть даже сквозь стену. К тому же сумка не резиновая — с собой можно нести только пять предметов, все остальное придется прятать до поры до времени в укромном месте.

Безоблачную жизнь истинного ценителя искусства несколько омрачает соревнование, затеянное заказчиком. Нет никакой гарантии, что коллега по ремеслу не выберет для визита в музей ту же ночь, что и мы —







а тут уж, как говорится, возможны варианты. Дабы не уходить с пустыми руками, он постарается опередить нас, подставить охране, наконец, просто может стянуть наше оборудование и воспользоваться им в своих целях. Придется торопиться, хотя спешка в воровском деле опаснее всего. В игре ожидается 12 миссий, выстроенных по принципу «от простого к сложному», и последнюю из них сможет пройти лишь по-настоящему талантливый вор.

Движок **Picassio** изначально разрабатывается под Pentium III, Dreamcast, PlayStation 2 — словом, под те системы, которым в 2001-м году полагается стать привычными и повсеместными. Игровой вид от третьего лица дает массу новых возможностей, но одновременно предъявляет серьезные требования к графическому оформлению. Судя по роликам, пока что Promethean Designs с этими требованиями успешно справляется. Хочется надеяться, что восторги по поводу миллиона полигонов в кадре, фантастически точных теней и реальной физической модели не потеряют своей актуальности к моменту выхода игры. Объемный звук в Picassio будет строиться по системе Dolby Digital 5.1, но на всякий случай — вдруг у кого-нибудь внезапно сломается пара-тройка тыловых колонок — вора снабдят специальным индикатором, который поможет точно определить, откуда доносится шум шагов и удивленные голоса охранников.



Стоило появиться первой информации о **Picassio**, и все радостно закричали: вот он, убийца «Вора», конкурент и могильщик в одном лице. Сами разработчики относятся к этому вопросу куда более осторожно, предпочитая говорить о том, что Thief более ориентирован на action, в то время как в их собственном детище упор сделан в первую очередь на стратегическое планирование операций, взаимодействие с техникой и всяческими хитроумными ловушками. К тому времени как Picassio появится на прилавках магазинов, Thief2: The Metal Age давно уже станет историей и появится что-нибудь новое... так что стоит ли говорить о конкуренции? До сих пор команда Promethean Designs делала по-настоящему веселые и интересные игры. Хочется надеяться, что высокая планка, которую они установили для себя в работе над новым проектом, так и не будет опущена в угоду техническим требованиям и нехватке времени, и в 2001 году **Picassio** будет благополучно воспитывать новое поколение ценителей искусства... В конце концов, висящая над телевизором «Мона Лиза» — в этом что-то есть, вы не находите?





**Платформа:** Dreamcast
**Жанр:** RPG
**Издатель:** Gamearts
**Разработчик:** Gamearts
**Онлайн:** www.gamearts.co.jp
**Дата выхода:** лето 2000

# GRANDIA II

Борис Романов

Год назад, когда японское издательство Gamearts впервые анонсировало Grandia II — свой первый крупный проект для Dreamcast, мы могли предположить, что продолжение его самой масштабной и значительной RPG будет хорошим и достойным продуктом.

Однако после знакомства с плодом их годичной работы мы можем с радостью констатировать тот факт, что новое творение Gamearts превзошло все наши самые смелые ожидания. **Grandia II**, в отличие от своей предшественницы, будет не просто отличной ролевой игрой, которую оценят только самые ярые фанаты жанра. В этот раз продукту знаменитого в узких кругах разработчика таких шедевров, как Lunar и, собственно, Grandia, уготована более достойная судьба.

Судя по всему, их новая работа имеет все шансы стать самой красивой и грандиозной RPG этого года. Без всяких сомнений, поклонники «творчества» Square в это утверждение никогда не поверят, особенно в свете недавнего анонса сразу трех последних фантазий. Но на то они и фанаты, чтобы тупо фанатеть и не замечать всего того, что творится в мире. А в мире творится следующее: проекты Gamearts в жанре RPG с каждым разом становятся все красивей, богаче, грандиозней и, что самое главное, лучше, тогда как у всех остальных основных производителей японских RPG такого прогресса мы что-то не наблюдаем. Единственное, что пока мешает Gamearts приобрести раз и навсегда «божественный» статус, так это их упорное нежелание ставить на конвейер свои произведения. Ну не хотят они выпускать под разными названиями по пять одинаковых игр в год и все тут. Вместо этого они разрабатывают по 2-3 года один единственный проект, справедливо полагая, что настоящее творчество на конвейер просто так не поставишь. С другой стороны, у Gamearts, к сожалению, просто нет таких ресурсов, чтобы на равных конкурировать с признанными гигантами японской игровой индустрии. Зато у них имеется несомненный талант, отличные программисты и небольшая армия преданных фанатов, которые готовы годами ждать выхода их очередного шедевра.

Так все-таки что же такого хорошего мы нашли в этой «Грандии» и ее продолжении? Для тех, кто не читал в прошлогодних номерах нашего журнала обзоров предыдущих работ Gamearts в жанре японской RPG, придется пояснить что к чему. Так уж случилось, что еще задолго до выхода в свет Shenmue создатели Lunar обратили свое внимание на то, что абсолютное большинство приставочных RPG предлагают игрокам прогуляться по абсолютно мертвым мирам и принять участие в бессодержательных битвах, которые не несли в себе ничего полезного и лишь растягивали прохождение игры на несколько десятков часов. С этими двумя «пережитками прошлого» они решили бороться следующим образом: каждый город и каждая локация получили свое собственное, неповторимое лицо, а боевая система, в свою очередь, приобрела более стратегический характер. И хотя таким образом полностью избавиться от RPG-шной тягомотины им не удалось, их старания на этом поприще не остались незамеченными. А произошло все это потому, что при создании Грандии Gamearts не забыла уделить внимание и таким основополагающим аспектам японской RPG, как проработка характеров героев и написание интересного сценария. И именно комбинация этих «живых» городов, запоминающихся героев, необычной стратегической боевой системы и захватывающей истории и породила, в конце концов, ту великолепную игру, которую с такой радостью теперь вспоминают поклонники жанра. Однако, как уже было нами отмечено, всего вышеперечисленного оказалось для Grandia недостаточно для того, чтобы стать той игрой, на которую молились бы миллионы. Неприлично затянув ее разработку, Gamearts не заметила, как игровая индустрия перешла в свою нынешнюю стадию гигантских бюджетов и полной победы стиля над содержанием. И когда их проект наконец-то увидел свет, то большинство из нас уже успело привыкнуть, к примеру, к такой ерунде, как модные силиконовые ролики, которых у доброй и красивой Грандии почему-то не оказалось. Не оказалось в ней и «драматичной» мыльнооперной истории или непомерно высокого рекламного бюджета, заставляющего людей поверить в то, что именно та или иная игра является самой лучшей. Иными словами, на звание убийцы Final Fantasy в глазах общественности игра не потянула.





Не потянула, ну и не надо. Зато удовольствия нам Grandia принесла намного больше, чем любая другая классическая японская RPG за последнюю пару-тройку лет. Это, конечно, еще не значит, что от **Grandia 2**





























мы уже сегодня вправе ждать чего-то сверхъестественного. Однако одного взгляда на ее скриншоты достаточно, для того чтобы понять, что в этой игре проблем с грандиозностью уже не будет. Воспользовавшись доступными сегодня возможностями Dreamcast'а по полной программе, Gamearts сумела соорудить из каких-то там полигонов и текстур просто невероятные по своей красоте и детализации трехмерные миры. На самом деле только слепой не сможет заметить то буйство красок, разнообразие текстур и качество построения локаций, которые мы можем наблюдать в новой полностью трехмерной Грандии.

Как и в предыдущей ее части, дизайнерам игры удалось кардинальным образом решить проблему большинства трехмерных проектов, а именно однотипности всего и вся. Здесь опять мы не увидим одинаковых квадратных домов-коробок, одинаковых людей-манекенов и уж тем более повторяющихся по пятнадцать раз текстур. Все в этой игре было создано так, чтобы мы видели перед собой не набор геометрических фигур, а полноценную, богатую на детали картинку. Такого эффекта разработчики достигли довольно трудоемким, однако единственно возможным сегодня способом. Каждая из представленных в игре локаций и каждый из присутствующих в игре героев были изначально нарисованы от руки, а уж потом воссозданы во всей своей трехмерной красоте с помощью несомненно мощнейшего «движка». И если вы думаете, что точно так же разрабатываются и все остальные поступающие на рынок игры, то глубоко ошибаетесь. В большинстве современных проектов разработчики все еще предпочитают не движок подстраивать под нужды художников, а несчастного художника подстраивать под нужды движка. От этого у нас и появляются все эти технически совершенные уродцы, на которые без слез смотреть уже просто невозможно.

С точки зрения игрового процесса **Grandia 2** не будет особо отличаться от своей предшественницы. Все дело в том, что описываемая здесь игра разрабатывается совсем не для того чтобы совершить революцию в жанре, а чтобы придать законченную, безупречную форму уже зарекомендовавшему себя проекту. Иными словами, летом этого года на Dreamcast выйдет все та же Grandia, только лишенная основных недостатков своей прародительницы. В ней даже сюжет, по большому счету, будет практически тем же. Просто в этот раз в приключениях будут принимать участие уже не дети, а подростки (соответственно и проблемы у них будут возникать уже совсем не детские), а мир будет поделен не гигантской стеной, символизирующей конец мира, а гигантским разломом, оставшимся на планете после войны ада и рая. Все остальное в **Grandia 2** будет просто подогнано под новые графические и эстетические стандарты образца 2000 года.



Но хватит ли одного графического рывка для того чтобы новый проект Gamearts наконец-то завоевал себе заслуженное признание? Скорее всего, да. Однако это может случиться только в том случае, если данный проект действительно выйдет в заявленные сроки и не будет перенесен, скажем, на следующий год (зная Gamearts, такую возможность нельзя исключить). Будем надеяться, что этого с игрой не случится, и мы уже летом сможем поиграть в долгожданное продолжение одной из самых недооцененных игр всех времен и народов.

СИ PREVIEW

# ALLEGIANCE

**Платформа**: PC
**Жанр**: online space sim/strategy
**Издатель**: Microsoft
**Разработчик**: Microsoft Research
**Онлайн**: http://www.microsoft.com/games/allegiance
**Дата выхода**: март 2000

Жизнь наша полна стрессов. Наступили человеку на ногу в автобусе или зарплату недоплатили на работе — копится у него в душе негативная энергия. А когда наберется ее достаточно — бах! — плещет через край неприкрытой агрессией в адрес всего окружающего.

Максим Заяц

А все почему? Просто не сумел человек вовремя обеспечить себе должную эмоциональную разрядку. Когда на душе грустно, пакостно и хочется настучать кому-нибудь в голову, не стоит противиться своим желаниям. Просто объект для «выпускания пара» следует выбирать такой, чтобы потом не было мучительно обидно. И больно тоже.

Компьютер по сути своей противник слишком уж равнодушный. Ему все равно, проигрывать или побеждать, не дрогнет его процессор, когда вы загоните своего виртуального врага в угол, и не покатится по монитору слеза бессильной злобы, когда будет нанесен последний победный удар. Совсем другое дело, если фигурками на экране управляет кто-нибудь живой и знакомый, если противник настолько реален, что вы видите, как он испуганно мечется по карте, слышите его прерывистое дыхание, если вместе с последней ракетой до него долетает ваш победный крик: «Ты труп, приятель!» Тогда можно смело сказать: вот лучшее средство для борьбы со стрессами. Называется оно **Allegiance**, и осчастливить его появлением нас собираются уже в марте месяце.

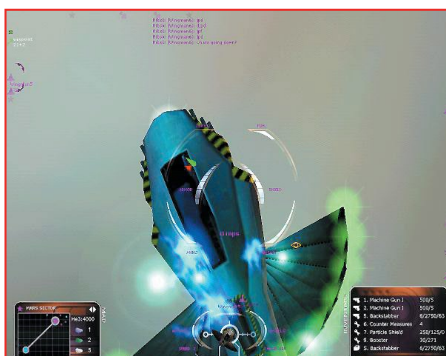
Давно прошли те времена, когда Ultima Online считалась жуткой экзотикой. Онлайновые игры постепенно вошли в нашу жизнь, приобрели своих поклонников и противников и на правах нового жанра принялись активно развиваться, захватывая все новые и новые области игровой индустрии. Ролевики и стратегии, аркады и симуляторы, теперь уже почти не отличающиеся от своих сингловых собратьев по техническим возможностям — здесь каждый мог выбрать для себя что-то по душе и вдоволь наслаждаться этим со своими единомышленниками, не вступая в извечный спор на тему «что такое хорошо и что такое плохо». Однако определить жанровую принадлежность **Allegiance** довольно сложно — наверное, потому что до сих пор мало кто пытался собрать под знаменами одного онлайнового проекта поклонников двух разных жанров — космических симуляторов и стратегий.

Как и в большинстве других игр, повествующих о печальном будущем Земли, сюжет **Allegiance** не слишком оригинален. К 2140 году человечество еще не успело истребить себя в кровопролитных войнах и постепенно развивало науку и технику, осваивало космос и даже обживало близлежащие планеты. Неведомо откуда прилетевший гигантский метеорит спутал все планы — он не сгорел в верхних слоях атмосферы и рухнул в Тихий океан, превратив воду в пар и пробив земную кору. Разумеется, хрупкие человеческие организмы подобного катаклизма не выдержали, и большая часть разумных обитателей Земли переселилась в мир иной, предоставив остальным расхлебывать последствия ужасной трагедии. Жизнь на планете была обречена, и все это понимали. Однако незадолго до катастрофы ученым удалось обнаружить в космосе странную аномалию — целую сеть «черных дыр», соединявших пространство и позволявших путешествовать к далеким звездам. Оставшиеся в живых не преминули этим воспользоваться и расселились по Галактике, предварительно успев разделиться на несколько фракций и начать войну. В этом и заключается отличие людей от любых других живых существ:



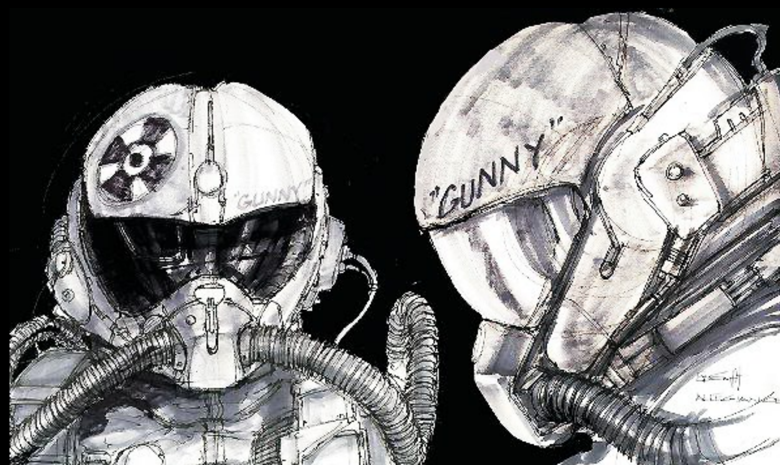






позабыв вражду, звери вместе спасаются от лесного пожара, а человек перед лицом всеобщей опасности испытывает непреодолимое желание уничтожать себе подобных.

Как бы то ни было, в космосе оказались сразу три организации, ведущих войну за контроль над территорией и ресурсами. К какой из них присоединиться? Что ж, выбор и в самом деле может оказаться непростым. Остатки прежних колонистов объединились в Железную Коалицию под командованием бригадного генерала Дерека Фиска и сражаются за «восстановление прежнего закона и порядка» среди остатков человечества. Времена меняются, но люди остаются людьми. С гибелью Земли лишившись финансовой поддержки, под «восстановлением закона» они понимают введение военного положения, национализацию частных компаний и захват независимых поселений. Хорошо экипированные и имеющие опыт ведения боевых действий, войска Коалиции тем не менее постоянно испытывают недостаток материальных ресурсов, и игроку, выбравшему эту организацию, придется мириться с крайне медленным развитием технологий. Полной противоположностью им является огромная корпорация ГигаКорп под управлением Мерседес Келлехер. Поставив себе целью установление мирового господства, для ее достижения она активно использует собственную службу безопасности, более похожую на солидную армию. ГигаКорп не испытывает финансовых трудностей, однако дисциплина и уровень подготовки в ее вооруженных силах оставляет желать лучшего, равно как и техническая база — многие боевые космические корабли представляют собой модифицированные коммерческие суда, не предназначенные для серьезных сражений. Наконец, третью и последнюю реальную силу в этом постапокалипсическом мире представляет Биос, бывшее подразделение ГигаКорп, занимавшееся экспериментами в области генной инженерии. Технологически развитая, идеально приспособленная для жизни в космосе и имеющая стабильный финансовый доход, после гибели основателя ГигаКорп Эммета Лонгстрита эта организация стала втайне способствовать вырождению человеческой расы, не затронутой экспериментом. Долгие годы оставаясь в тени, Биос готовилась к решающему удару, совершенствуя вооружение и воруя различные технологии и ресурсы у других организаций. Сверхсовременные боевые корабли Биос порой подвержены необъяснимым сбоям в работе систем.





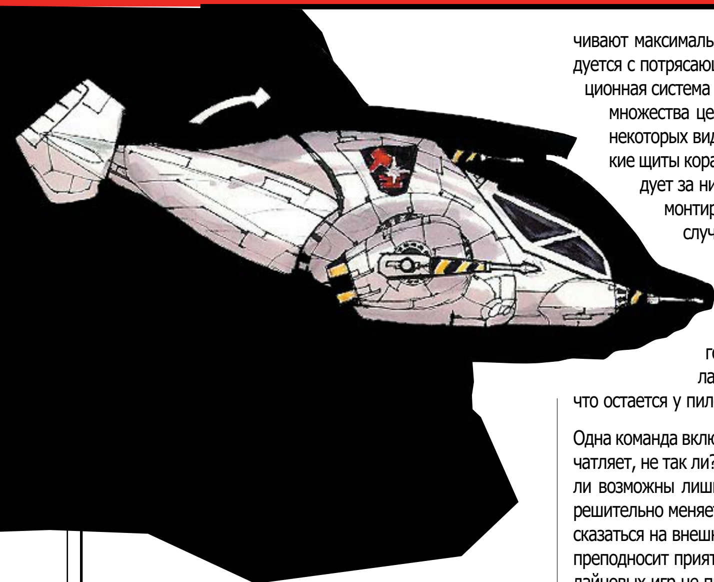

## Новости с «Муз-ТВ»

**1999 год для стал весьма значимым. Канал пережил «второе рождение», сменив руководство и концепцию вещания. Неизменным осталось лишь стремление канала быть современным, динамичным, развивающимся. Оставаться всегда в центре событий российского шоу-бизнеса, — обязанность по отношению к зрителям, которые любят канал и поддерживают его во всех начинаниях. оказался весьма востребованным в регионах всей необъятной России. Именно за этот год наше вещание в регионах «шагнуло» с отметки 11 и достигло рекордной цифры 100 городов. К марту 2000 года эта цифра увеличилась до 120 городов. Сейчас на канале активно идут структурные преобразования. Полностью изменится графика и содержание программы передач, все «устаревшее» уйдет в архив. В информационных программах, которые выходят каждый час, будет больше времени и внимания уделяться музыкальной и «тусовочной» жизни не только в Москве, но и в других регионах России. Яркий пример тому — «Pro-Питерские новости», которые уже идут в эфире с 1 декабря 1999 года. С 14 ноября началось круглосуточное вещание для Москвы. С середины февраля стало первым круглосуточным телеканалом для всех регионов. Более того, уже сейчас смотрят не только в России, но и на Украине, в Эстонии и Казахстане. К середине 2000 года планируется расширить сеть вещания до 150 городов.**

**Задача — сделать канал, который был бы интересен. И тогда, не исключено, что его будут смотреть в Израиле, Польше или Германии, где есть русскоязычное население. Но приоритетным, все-таки, остается российский телезритель.**

**Новая концепция телеканала, как и всё гениальное, — звучит просто:**
**— национальный музыкальный канал.**
**— музыкальное телевидение для всех.**





Ну вот, наконец мы сделали свой выбор, и пришла пора с головой окунуться в мир далекого будущего и начать сражаться за процветание родной организации. Казалось бы, все очень просто — будем носиться на своем корабле по космосу, отстреливать врагов, апгрейдить вооружение — и продолжаться все это будет бесконечно. Для начала вот какая штука: выбор организации — это не выбор сюжетной линии, а всего лишь определение типа боевой техники и ресурсов, которыми нам предстоит пользоваться по ходу дела. Сюжетная линия как таковая заканчивается вместе с последним кадром заставки — и весь дальнейший ход игры определяют непосредственно ее участники. Все дело в том, что каждым боевым отрядом любой организации руководит не компьютер — живые люди, и именно они решают, как захватить тот или иной сектор Галактики, где строить новую базу и где собирать ресурсы.

Итак, помимо организации нам предстоит сделать еще одни выбор — выбор между стратегией и экшном. С последним все понятно: среднестатистический пилот космического корабля будет слушаться приказов своего командира, совершать боевые вылеты, охранять базы и станции и мечтать о покупке нового корабля — все как в обычном космосимуляторе, с той лишь разницей, что командовать им будет не компьютер, а живой человек. Стратегов, разумеется, меньше чем летчиков — по одному на каждую команду, но они выполняют не менее важную работу: координируют действия флота и определяют финансовую политику своей организации. Перед глазами командующего находится объемная карта Галактики, и перемещаясь между ее секторами, он отслеживает передвижение вражеских кораблей, контролирует добычу ресурсов и развитие технологий, строит новые базы и корабли, отдает приказы своим войскам и распределяет между ними технику и вооружение. В критической ситуации он даже может вступить в бой, но лишь ненадолго — управление космической империей требует постоянного напряжения. Словом, все как в обычной стратегии. **Allegiance** представляет собой апофеоз командной игры — индивидуалист-одиночка может не выполнять приказы командира, самостоятельно копить деньги и пытаться без посторонней помощи перевернуть мир, но скорее всего для него это закончится исключением из команды, что равноценно полной изоляции и неминуемой гибели — когда закончатся средства на покупку топлива и боеприпасов.

Поскольку за штурвалом космического корабля придется проводить время основной массе игроков, остановимся на нем немного подробнее. Из существующих на сегодняшний день многочисленных космосимуляторов разработчики Allegiance постарались взять все самое лучшее: удобную систему наведения и навигации, информативный (порой даже чересчур) графический интерфейс, простое, но функциональное управление. Стандартный набор вооружения включает в себя энергетическую пушку (питается от генераторов корабля), автоматическое орудие (нечто наподобие пулемета с ограниченным боепripасом) и несколько ракет. В общей сложности на 18 типах имеющихся в игре боевых космических кораблей может размещаться до двадцати различных видов оружия. Энергетический генератор питает щиты корабля и может создавать вокруг него маскирующее поле, дожигатели в несколько раз увеличивают максимальную скорость (при этом топливо расходуется с потрясающей воображение быстротой), а навигационная система позволяет легко ориентироваться среди множества целей и использовать автонаведение для некоторых видов оружия. В случае, если энергетические щиты корабля уничтожены и броня вот-вот последует за ними, есть шанс дотянуть до базы и отремонтировать поврежденные детали. В любом случае между вылетами приходится проводить дозаправку, загружать новое вооружение и время от времени делать upgrade. Ну а если уж в очередном сражении врагам повезло немного больше чем вам, спасательная капсула поможет сохранить то единственное, что остается у пилота **Allegiance** после аварии — жизнь.

Одна команда включает в себя от пяти до ста игроков. Впечатляет, не так ли? Раньше сражения таких масштабов были возможны лишь в ролевых играх, теперь же Microsoft решительно меняет правила. Казалось бы, это не могло не сказаться на внешнем виде игры — однако и тут **Allegiance** преподносит приятный сюрприз. Критиковать графику онлайновых игр не принято: всем понятно, что большинство из них выглядит не слишком здорово по вполне объективным причинам — дабы не перегружать все еще чрезвычайно медленные каналы связи. Посмотрите на скриншоты **Allegiance** — разве по ним можно сказать, что это онлайновая игра? Все выглядит как нормальный космический симулятор средней руки — далеко не шедевр, но все же критиковать в нем почти нечего. Ну разве что вид из кабины истребителя порой бывает перегружен чрезмерным количеством рамок и символов, за которыми уже не разглядеть корабли и объекты, которые они обозначают. Некоторые элементы, напротив, проработаны даже лучше, чем у многих сингловых собратьев — те же взрывы, например. Это, кстати, относится и к звуку — практически любое действие игры, будь то закрывающийся люк оружейного отсека, внезапно оживший сканер, поворот двигателей или даже попавший в силовое поле метеорит, старательно отзываются в колонках, способствуя полному погружению в атмосферу игры. Ах да, чуть не забыл — общение между командиром и пилотами происходит с помощью текстовых сообщений, самые необходимые из которых заранее озвучены и повешены на «горячие клавиши» (начиная от «Возвращаемся на базу» и заканчивая милым посланием «Ты псих!»), но не исключен вариант, по которому в финальном релизе будет реализовано голосовое общение. Бета-версия игры поддерживает Direct Sound 3D, и разработчики не уверены в необходимости каких-либо дополнений. «Возможно на более поздних стадиях мы реализуем поддержку A3D и EAX, — говорит звукооператор Kendrick Shaw, — но эхо и отраженный звук все же гораздо чаще встречаются в традиционных шутерах, нежели в космическом симуляторе, где практически нет закрытых пространств.» Графический движок игры разработан под D3D (в чем можно было и не сомневаться), но при необходимости работает и в софтверном режиме — качество графики при этом падает незначительно, однако игра лишается большей части спецэффектов

На сегодняшний день **Allegiance** находится в стадии открытого бета-тестирования. Это означает, что любой желающий может скачать с интернетовского сайта Microsoft рабочую версию и играть в свое удовольствие, при желании извещая разработчиков об обнаруженных багах. **Allegiance** разрабатывается специально для MSN Gaming Zone и пока что она поддерживается абсолютно бесплатно. В будущем за некоторые варианты игры придется платить — но это вполне оправданно, не так ли? Зато в планах разработчиков содержится еще масса дополнений и бонусов — начиная от новых технологий и ресурсов и заканчивая возможностью самому создавать новые вселенные с помощью специальной программы.

Долгим и тернистым был путь онлайновых игр — путь от продвинутого multiplayer-режима к принципиальному отсутствию сингла, от глухого раздражения недалеким AI к злорадному торжеству по поводу ошибки живого противника, от бесконечной войны затерявшихся в виртуальности одиночек к командной игре. **Allegiance** обещает стать еще одной ступенькой на пути этого развития, даже нет — целым этапом, потому что предлагает она не просто соревнование за право быть лучшим — новый и очень красивый мир, в котором смогут найти для себя занятие по душе поклонники разных жанров. Все это уже было, и мы могли выбирать свой путь: быть мирными торговцами и беспощадными воинами, проводить жизнь в подсчете прибылей и убытков и сражаться с монстрами, помогая силам Добра в вечной борьбе со Злом — но в мире **Allegiance** таланты каждого игрока будут востребованы в полной мере, любое действие будет совершаться во имя единой цели, и победа одного станет общей победой.

**СИ** *PREVIEW*





# Вечная жизнь - величайший Дар или Проклятие?



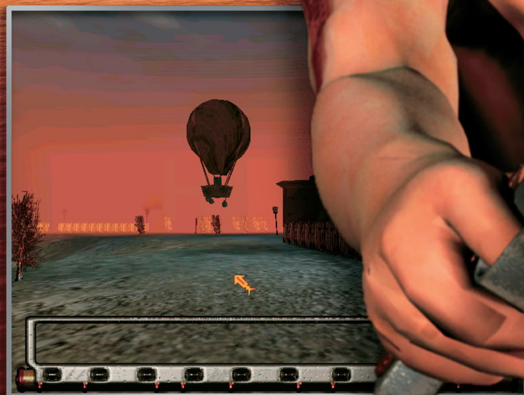




...Человек всегда силился продлить свой недолгий век. Всеми силами он стремился дать своему несовершенному организму подпитку, которая бы поддерживала жизнь. Но при этом люди никогда не думали о душе, привязанной тонкой ментальной нитью к бренной материальной оболочке...



**Приключенческая игра Источник Жизни** посвящена загадочным и зловещим событиям, начавшимся еще 300 лет назад во времена "золотой лихорадки". Драматический сюжет расскажет игроку о таинстве вечной жизни и вскроет секрет - побочные эффекты, которые несет в себе этот величайший Дар... Или Проклятье?..



- Мощный полностью трехмерный игровой движок.
- Поддержка 16-битный цвета, динамических световых эффектов, мип-мэппинга, 4-битного альфа-канала и других современных эффектов.
- Колоритные звуковые эффекты и динамичные музыкальные трэки.
- Удобный интерфейс, простейшее управление.
- Детально и реалистично смоделированный город, в котором предстоит сражаться за вечную жизнь главному герою.
- Пререндеренные модели противников, которые по качеству визуализации оставляют позади многие трехмерные игры.
- Опциональные и обязательные квесты, которые добавляют дополнительный приключенческий элемент игре.
- Невысокие системные требования — P200, 32Mb RAM. Наличие графического ускорителя опционально, так как игра поддерживает и программный обсчет сцены.




адрес в Интернете:
**www.russobit-m.ru**
e-mail: russobit-m@rosmail.ru




ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел "Руссобит-М":
тел.: (095) 965-05-20
факс: (095) 965-06-01

ЭКСПЕРТ: Сергей ДОЛИНСКИЙ (dolser@gameland.ru)

# КАК Я РАЗГОНЯЛ ИНТЕРНЕТ





**Правовая оговорка: полученные автором цифры не являются "истиной в последней инстанции" и верны для условий связи в конкретном месте и во время испытаний. Однако выводы, сделанные на их основе, представляются справедливыми в большинстве ситуаций...**

Низкая скорость связи — залог поражений в многопользовательских битвах. Мы мало что можем поделать с тем, что находится по ту сторону телефонной розетки, однако нам вполне по силам кое-что поменять на своем, так сказать, берегу. Выражаясь проще — тема заметки такова: как ускорить соединение с Интернет и дает ли это хоть какой-то выигрыш пользователю и геймеру?

Я давно собирался заняться этим вопросом, да все что-то мешало: то мучило смутное подозрение, что аналоговые модемы уже в прошлом и скоро все пересядут на **ISDN** или **DSL**, то ждал пока протянут домой выделенную линию, то...

Но, похоже, тянуть дальше нет никакой возможности, ведь многие ставят в своих письмах вопрос ребром: "Есть хоть какой-то толк в веб-акселераторах или нет?!". Что ж, любезные читатели, давайте разбираться в этом сообща...

Всего методов ускорения (при данном способе связи и провайдере) существует четыре:

1. Кэширование информации, полученной из Сети, на локальном диске (**proxy server**).
2. Максимальная утилизация пропускной способности канала связи.
3. Тонкая настройка параметров ОС, ответственных за работу в сети.
4. Уменьшение объема пересылаемых данных (сокращение трафика).

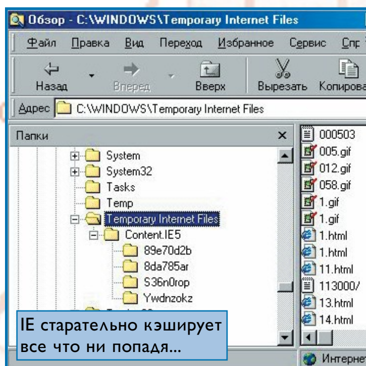
## КЭШИРОВАНИЕ НА ЛОКАЛЬНОМ ДИСКЕ

Этот способ широко применяется в современных браузерах. Если вы заглянете в папку **C:\WINDOWS\Temporary Internet Files**, то увидите кэш живьем: чертову прорву картинок, html-ек и прочей сетевой начинки, заботливо сохраненной "средством просмотра" на случай, если пользователь пожелает вернуться на страничку или просмотреть ее в оффлайновом режиме. Параметры кэша — его размер, срок хранения и т.п. — регулируются установками браузера (например, в **IE** — это закладка Сервис/Свойства Обозревателя/Общие/Временные файлы Интернет). Вот как видится польза от этой функции разработчикам (стиль изложения сохранен):

"...В папке "**Temporary Internet Files**" на жестком диске хранятся просмотренные веб-страницы и файлы. Это ускоряет отображение часто посещаемых или ранее просмотренных веб-страниц, поскольку обозреватель **Internet Explorer** может открыть их с жесткого диска, а не из Интернета...

Увеличение места, зарезервированного для этой папки, может увеличить скорость отображения ранее просмотренных веб-страниц, уменьшая при этом объем свободного дискового пространства..."

Энтузиазм разработчиков понятен, а как работает этот механизм в действительности?




IE старательно кэширует все что ни попадя...

"Просмотр уже просмотренного" действительно ускоряется, но... появляется опасность обратиться не к текущей версии, а к устаревшей копии веб-страницы из кэша! Для сайтов ежечасных и ежеминутных новостей это явно не подходит, и приходится вручную исправлять ситуацию, перезагружая страничку. Конечно, функция кэширования пытается отследить изменения, особенно если ей прямо на это указать, поиграв настройками свойств **IE** или воспользоваться пунктом Сервис/Синхронизировать, но как это занудно...

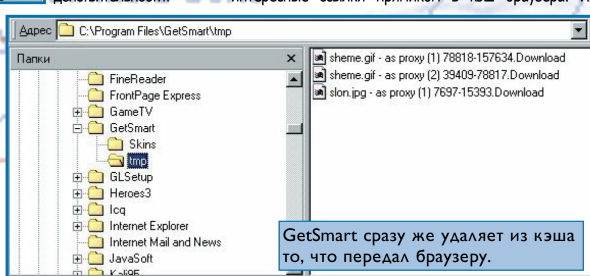
Понятно, что самый очевидный способ ускорения работы в Интернет — кэширование информации — не мог не привлечь внимание сторонних разработчиков, тем более что в браузерах реализованы далеко не все варианты. Ведь можно не только сохранять просмотренные картинки и тексты, но и, к примеру, вести локальные списки обращений к **DNS** (т.е. хранить на жестком диске "переводы" доменных имен в числовые **IP** адреса: **www.caravan.ru** = **212.24.52.7**). И если вы регулярно ходите по каким-то сайтам, то экономить время на обращении к **DNS**-серверу провайдера и ожидании ответа — весьма разумное решение. Многие "ускорители" и "оптимизаторы" импортируют Закладки или Избранное из **IE** или **NN** и заранее преобразуют их в **IP** адреса.

Тем не менее, опасность устаревания любой сохраняемой локально информации, в том числе и списка хостов, никуда не исчезает — цифровая "расшифровка" доменного имени может меняться, и если своевременно не внести изменение в локальный файл, то этот сервер станет недоступен! А потому обновлять личный **DNS** рекомендуется не реже раза в неделю...

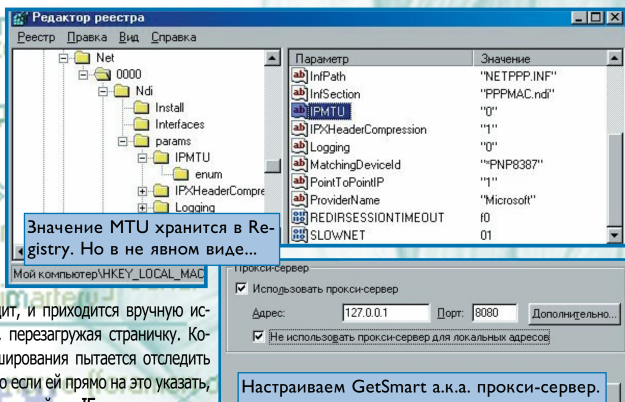
Рассмотрим примеры утилит, оптимизирующих процесс "кэшеобразования".

**NetSonic** (**http://www.web3000.com/index-0999.asp**) обещает и все вышеперечисленное, и массу иных удобств от своего применения (ускоренное подключение и заполнение форм, предсказание переходов на основе "изучения предпочтений пользователя" и т.д.). За все это приходится платить — незарегистрированная утилита автоматически открывает рекламное окно, правда, без динамически подгружаемых банеров (зарегистрированный **NetSonic Pro** этого не делает). Взамен вы получаете крутую панель с графиком "Ускорения связи", числовыми сообщениями и т.д. Выглядит симпатично и очень убедительно, особенно наличие опции, предсказывающей следующее перемещение.

**LinkFox** (**http://www.hageltech.com**) действует хирургически. Пока пользователь просматривает исходную страницу, он, в фоновом режиме, грузит потенциально интересные ссылки прямиком в кэш браузера. Их




GetSmart сразу же удаляет из кэша то, что передал браузеру.

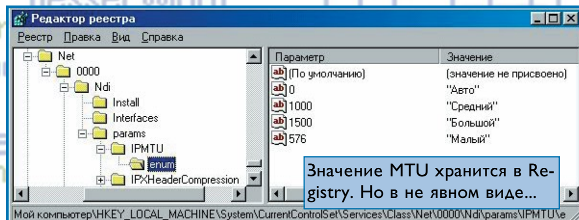



Значение MTU хранится в Registry. Но в не явном виде...

Настраиваем GetSmart a.к.a. прокси-сервер.

**LinkFox**'у необходимо указывать либо заранее, либо вручную — перетаскивая на забавный drop-box в виде ушастой лисички. Когда мы готовы перейти на выбранную ссылку — она уже дожидается в кэше и грузится мгновенно. Это в идеале. На деле требуется привычка к новому стилю работы (перетаскиванию ссылок) и правильная настройка браузера, так чтобы он лишний раз не проверял "свежесть" информации в кэше (**Netscape**'у ставится опция "**Never**", а **IE** — "Раз в сессию").

Увы, "кэширование" сетевого содержимого что самим браузером, что опосредовано — утилитами, лишь в разной степени ускоряет серфинг, никак не влияя на игры в Сети. Что весьма прискорбно...




Значение MTU хранится в Registry. Но в не явном виде...

(Альтернатива локальному кэшированию — сетевые прокси-сервера у провайдера или общедоступные; попробуйте подключиться, например, к proxy.free.net:3128)

## МАКСИМАЛЬНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОПУСКНОЙ СПОСОБНОСТИ КАНАЛА СВЯЗИ

Скорость передачи по **dial-up** каналу и протоколу **TCP/IP** ограничивается в первую очередь, конечно же, модемом. В идеальном случае при коннекте **28,8** кбод (килобит в секунду) скорость передачи заранее компрессированного файла достигает **3,2** килобайта в секунду (**3,2** кб/с), падает до **2,7** кб/с при **24** кбод и так далее.

На моем тестовом соединении в **26,4** кбод идеальное время скачки **209** кб файла составило бы **65** секунд (через модем проходит около **9** бод на **1** байт/с перекачиваемой информации). Реальное же время загрузки колебалось в районе **35-50** секунд, а скорость доходила до **3,5** кб/с. Это не удивительно, поскольку современные модемы способны предварительно сжимать передаваемую информацию, позволяя получить **2**-х и даже **3**-х кратный выигрыш в скорости для многих типов файлов (**txt**, **html**, **doc**, **bmp**).

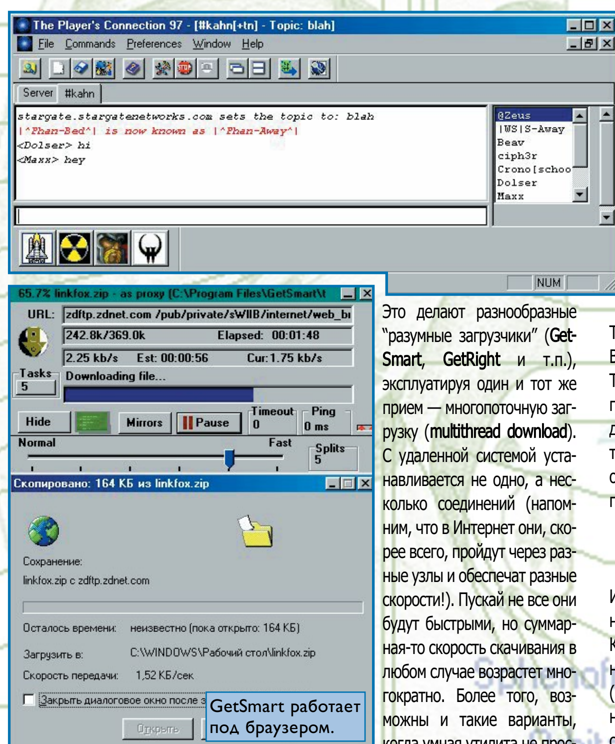
С другой стороны, качая демо-версию или объемную графику с далекого и загруженного сайта, мы частенько видим неприлично маленькие скорости связи — **0,5-1,5** кб/с. Очевидно, что и так не великая пропускная способность нашего канала (из-за "тормозов" на удаленном сервере или избытка промежуточных узлов на пути к нему) используется на треть, не больше...

Можно ли задействовать пропускную способность по максимуму?

Ответ — положительный.

Таблица 1

| Тип соединения | Количество одновременных соединений с удаленным хостом | Время загрузки начальной страницы, секунд | Измеренная скорость связи, кб/с |
|---|---|---|---|
| Без локального прокси-сервера | 1 | 30 | 2,5-7,5 |
| С локальным прокси-сервером (1 вариант) | 3 | 28 | 4,5-6,5 |
| С локальным прокси-сервером (2 вариант) | 6 | 35 | 4,5-6,5 |



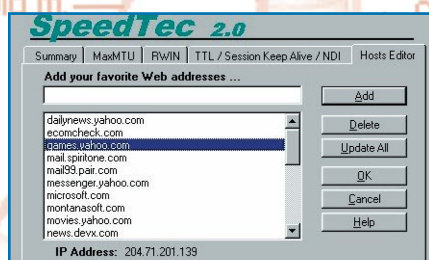
GetSmart работает под браузером.

Это делают разнообразные "разумные загрузчики" (**GetSmart**, **GetRight** и т.п.), эксплуатируя один и тот же прием — многопоточную загрузку (**multithread download**). С удаленной системой устанавливается не одно, а несколько соединений (напомним, что в Интернет они, скорее всего, пройдут через разные узлы и обеспечат разные скорости!). Пускай не все они будут быстрыми, но суммарная-то скорость скачивания в любом случае возрастет многократно. Более того, возможны и такие варианты, когда умная утилита не просто установит пять-десять связей с сервером, а еще и отыщет копии желанного файла на других узлах ("зеркалах"). После чего проверит, откуда его можно быстрее получить, скачает по частям с самых быстрых точек, а затем соберет все кусочки воедино (необходимое условие — сервера должны поддерживать "докачку")!

Именно такие алгоритмы использует, например, **GetSmart** (**http://getsmart.hypermart.net**). Эти замечательные возможности неплохо бы применить и для ускоренного серфинга в Интернет, особенно для связи с дальними загруженными серверами, ведь серфинг — это, по сути, та же скачка файлов с удаленных систем к себе на машину...

К счастью, все уже предусмотрено, и тот же **GetSmart** можно переключить в режим прокси-сервера для браузера, Windows **Update**'а, **Norton Live Update**'а и тому подобных программ. "Умный загрузчик" будет перехватывать клики мышки по ссылкам, устанавливать многопоточные связи с серверами, максимально быстро загружать их содержимое и пересылать его браузерам и разным **Update**'ам.

Чтобы этот "рай на Земле" наступил, необходимо связать между собой браузер и **GetSmart**. Загрузчику назначается **IP** адрес из неиспользуемых в Интернет (например, **127.0.0.1**), указывается порт (например, **8080**), а затем эти параметры прописываются в свойствах браузера как адрес прокси-сервера (ищи в разделе, ответственном за опции подключения).




Многопоточность — это замечательно, но в связке "браузер-загрузчик" есть и подводные камни.

Во-первых, для серфинга в Сети отныне необходимо запускать оба компонента тандема, поскольку без работающего "прокси-сервера" браузер слеп.

Во-вторых, многопоточность... далеко не всегда ускоряет загрузку веб-страниц! Особенно если связь быстрая, а объем перекачиваемого текста и графики мал. Взгляните, например, какие цифры были получены для доступа на быстрый сервер **www.gameland.ru** (Таблица 1).

"Тормоза" появляются по очень простой причине: если время установления одного соединения (**1-5** с) сопоставимо со временем получения искомого файла (**10** с), то суммарное время на установление **3-6** соединений не перекрывается выигрышем от более быстрой скачки файла "по кускам".

Теперь рассмотрим вариант соединения с не быстрым и "тяжелым" сайтом **www.draculagame.com**, содержащим анимацию, созданную средствами Macromedia (**Flash content**). Данные приведены в Таблице 2

В этом случае выигрыш — налицо!

Таким образом, вывод таков: использование локального многопоточного прокси-сервера наиболее оправдано для серфинга по "тяжелым" сайтам — с обилием качественной графики, анимации и т.п. излишеств. Во всех остальных случаях его можно отключать без заметной потери в производительности...

## ТОНКАЯ *НАСТРОЙКА* ПАРАМЕТРОВ *ОС*

Информация в Интернет, как все знают, передается не непрерывным потоком, а дискретно — "пакетами". Каждый пакет, помимо информации, содержит **40**-битный заголовок, в котором собственно и указан адресат (и другая служебная информация). Величина пакета не произвольна, а согласуется в процессе установки связи между компьютерами, например, между пользователем и провайдером. Согласование идет на основе принятых в ОС компьютеров значений **MTU** (**Maximum Transfer Unit**, Максимальная Величина Передаваемой информации).

Вот тут-то и могут возникнуть проблемы! Если величины **MTU** не совпадают, то за основу берется меньшая из них, и пакеты иной величины (как большей, так и меньшей) фрагментируются с тем чтобы "влезть" в установленные рамки, а затем заново "собираются". Это отнимает заметное время, особенно при напряженном трафике, что и вносит задержку. Характерный признак возникшей проблемы — медленная связь, с паузами и обрывами...

В релизах **Windows** вплоть до **95 OSR2** по умолчанию для **MTU** выставлялось значение **1500** байт. Эта величина прекрасно работала в локальных сетях на основе **Ethernet**, но снижала эффективность соединения по **PPP** dial-up, поскольку находился хотя бы один **IP** router (маршруторизатор) с популярным в Интернет размером **MTU** в **576** байт, что неизбежно порождало фрагментацию.

Данные об **MTU** и связанных с ним параметрах (**Rwin**, **TTL** и др.) операционная система хранит в реестре. Самостоятельно занести в него нужные переменные сможет далеко не каждый, что вызвало к жизни несметное количество утилит, любая из которых делала одно и то же — меняла установленные по умолчанию параметры на некие "оптимальные" с точки зрения своих создателей.

Таблица 2

| Тип соединения | Количество одновременных соединений с удаленным хостом | Время загрузки начальной страницы, секунд | Измеренная скорость связи, кб/с |
|---|---|---|---|
| Без локального прокси-сервера | 1 | 75 | 1,5-2,5 |
| С локальным прокси-сервером (1 вариант) | 3 | 52 | 2,5-4,0 |
| С локальным прокси-сервером (2 вариант) | 6 | 51 | 2,5-4,5 |




Между тем многочисленные эксперименты и пользователей, и разработчиков привели к единым рекомендациям по оптимизации:

- Для MTU — это **576** или та величина, которую использует ваш провайдер (возможно меньше **576**-ти, например, **512**).
- Для буфера временного хранения полученных пакетов (Rwin) выбирают величину, в целое число раз превосходящую установленный размер **MTU** — это позволяет избежать фрагментации. По разным рекомендациям оптимум составляет от шести до **16**-ти кратного размера **MTU**.
- **TTL** — время жизни пакета в Сети — обычно принимается от **2** до **10** минут.

## НА *КАКОЙ* ЖЕ *РЕЗУЛЬТАТ* ПОСЛЕ *ОПТИМИЗАЦИИ* МОЖНО *РАССЧИТЫВАТЬ?*

Очень приличный — до двукратного ускорения связи под **Windows95** и на... незначительный эффект под **Windows98** и более старшими версиями (в том случае, если ваш провайдер использует для **MTU 576**-ой размер). Дело в том, что Микрософт все-таки раскачалась и ввела в **Windows98** для **MTU** значение **576** (по умолчанию, для скоростей ниже **128** кбод). Понятно, что если не требуется подстройка под провайдера, то никаких особых "оптимизаций" под **Windows98** провести не получится...

Для тех, кто все-таки хочет поэкспериментировать с сетевыми установками (внимание, они влияют на скорость связи в играх!), приведем адреса соответствующих утилит:

**SpeedTec 2.0 for WIN95/98 http://www.montanasoft.com/speedtec**

**TweakDUN 2.23 for WIN95/98/NT4 http://www.pattersondesigns.com/tweakdun**

## УМЕНЬШЕНИЕ *ТРАФИКА*

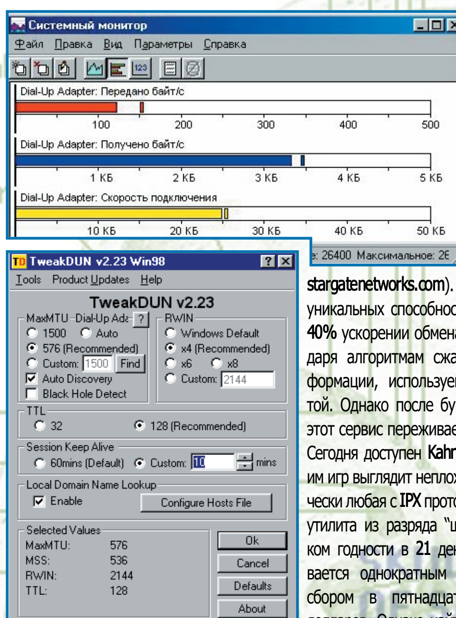
Меры по минимизации трафика принимаются, во-первых и прежде всего, непосредственно нашим любимым модемом. Конечно, если он современный, то есть поддерживает аппаратную или программную компрессию, да к тому же его к этому "поощрили" (уточните, заглянув в Панель управления/Модемы/Свойства/Подключение/Дополнительно/Сжатие данных...).

Во-вторых, абсолютно тем же, что и модем, заняты создатели всех популярных игр, поддерживающих мультиплейер в Интернет — они старательно уменьшают объем передаваемых данных. Вспомните историю с неудачным многопользовательским режимом Unreal'а и какие титанические усилия приложили разработчики для уменьшения трафика, выправляя ситуацию многочисленными пэтчами...

В третьих, помимо создателей игр, уменьшить трафик (в особенности игровой!) путем компрессирования или оптимизации пытались создатели многочисленных ути-

ЭКСПЕРТ: Наталья ДАВЫДОВА (nat@gameland.ru)






лит и игровых сервисов, эмулирующие локальный протокол IPX в Интернет. Первенцем в этом деле стал **Kahn** от **StarGate Networks** (http://www.stargatenetworks.com). В отчетах о его уникальных способностях говорилось о **40%** ускорении обмена данными благодаря алгоритмам сжатия игровой информации, используемых этой утилитой. Однако после бума в **95-96** годах этот сервис переживает стагнацию...

Сегодня доступен **Kahn 97**, и поддержка им игр выглядит неплохо, то есть практически любая с **IPX** протоколом. **Kahn 97** — утилита из разряда "шароварных", сроком годности в **21** день, что преодолевается однократным регистрационным сбором в пятнадцать долларов. Однако найти крэк, снимающий все ограничения, тоже совсем просто...




Большой плюс **Kahn'а** — бесплатно распространяемые серверные части для любых ОС, то есть можно запустить личный сервер и экспериментировать в компании друзей. Существующее сообщество **Kahn'a** невелико и нацелено на игры серии **Descent**. Те, кто там регулярно играет, убеждены, что скорость связи получается намного выше, чем через **Kali** или **Internet Gaming Zone**. Скажу честно, моя экспериментальная проверка этого с полной достоверностью не выявила. Но и не опровергла...




Другая утилита, о которой мы много писали, **Kali** (**www.kali.net**) пыталась использовать модифицированные исполняемые файлы, заменяя ими "штатные" exe-шники от Warcraft'a, **DOOM'a** и других бестселлеров. Результаты были очень неплохие, игры заметно ускорялись, но из-за разногласий по авторским правам, нарушению лицензионных соглашений и т.п. эксперимент пришлось свернуть. Тем не менее, приглядитесь к **Kali** — многочисленные настройки, встроенные в нее (типа "пропускать нерегулярные пакеты"), позволяют тонко отрегулировать мультиплейер многих игр под конкретную скорость связи.

### КАК ПРОХОДИЛО ТЕСТИРОВАНИЕ

***Связь с Интернет обеспечивалась Dial-up'ом с одним из недорогих и популярных московских провайдеров (оттого — весьма загруженным!). С 433-ей АТС (аналого-цифровая) на 332-ую АТС (аналоговая). Модем 3M(USR) Sportster Voice 33.6 на PII/400/64 Мб. Как видите, рядовое для Москвы соединение: обычная скорость связи — 26400 бод, скачки файлов — 2-4 кб/с.***

***Временные показатели, упомянутые в тексте, брались как наилучшие значения, полученные в 10 попытках. В качестве тестового файла использовались:***

***209 килобайтный файл — sport m.doc, находящийся по адресу — www2.caravan.ru/dfiles/sport m.doc (файл, подвергающийся сжатию).***

***1360 килобайтный кусок одной из демо-версий с FTP на сайте GameLand'а.***

***Другие параметры скорости связи оценивались Системным монитором Windows (файл sysmon.exe, интервал обновления — 5 секунд) и Dumeter'ом (http://www.planetenz.com/pub/pdesigns/dumtr22.exe).***

***Содержимое кэша (браузера и иных программ) перед каждым тестом уничтожалось.***

## РЕКОМЕНДАЦИИ

Что сказать в заключение?

Из утилит принудительного кэширования веб-серфинга я оставил себе только **LinkFox'а**. Эта программа оказалась весьма удобной, и (после недолгого привыкания...) я уверенной рукой кидаю интересную ссылку на ее drop-box, продолжая дочитывать текущую страничку. А потом мгновенно перехожу на уже дожидающуюся в кэше новую страничку, а следующую ссылочку опять тащу на лисенка...

"Многопоточный прокси" **GetSmart** тоже остался прописан в настройках **IE**, но включаю его лишь когда чувствую, что серфинг идет медленно с долгими остановками и потерями связи с серверами.

Поскольку на моей машине стоит **Win98**, то оптимизировать ее не стал, хотя не поленился и, позвонив провайдеру, выяснил размер **MTU**. Он оказался **576** байт. Единственное, что я использовал от **SpeedTec'a** — это локальный **DNS lookup** ("список хостов"). Небольшая, но экономия на обращениях к провайдеру!

Что касается игровых сервисов, то по-прежнему верен **Kali** и **IGZ**...

**PS.** Остаюсь при убеждении, что максимально оптимизировал связи с World Wide Wait. Но, возможно, у кого-то есть еще какие-то интересные идеи по ускорению коннекта? Не стесняйтесь, поделитесь с нами...

**СИ-ONLINE**

ЭКСПЕРТ: Дмитрий Платонов

# SPELLBINDER: THE NEXUS CONFLICT

**Разработчик: Mythic Entertainment**
**Издатель: Centropolis Gaming Center**
**Жанр: online 3D action**
**Системные требования: P200, 32 Mb RAM, 4 Mb 3D card, 40 Mb места на диске.**
**https://www.centropolis.com/games/demo.asp**

Кажется, сейчас весь мир озабочен только двумя проблемами: непрерывным празднованием перехода в новое тысячелетие и выходом **Q3** и **UT**. Как это ни кощунственно звучит, на эти два супер-мега-хита я не смотрел и смотреть пока не собираюсь. Если, конечно, наш любимый редактор не пригрозит лишением выхода в Интернет. И то не факт, что это подействует. Спросите — почему? Поскольку максимум, чем я рискую — это бомба в почтовый ящик от разъяренных поклонников новоявленных шедевров, отвечу честно. НЕ ЦЕПЛЯЕТ. Скукота. Все оружие и фишки доступны с самого начала, виртуальное воплощение всегда одно и то же. Пара удачных попаданий — труп, который даже называется-то странно. О том, какая сейчас публика на большей части популярных серверов — это вообще тема отдельной статьи. Отстрел ботов — занятие, напоминающее новомодное в диком забугорье развлечение по охоте на виртуальных оленей. Остается — навороченная графика, что на меня действует не больше недели. Затем диск закидывается на полочку, игра же оставляет после себя только смутные воспоминания о чем-то красивом, но пустом.

К чему это я? Как ни странно, это не пустые стенания любителя **RPG** и стратегий, а теоретический базис к еще большему кощунству — восхвалению **Spellbinder: The Nexus conflict**!..

Что он собой представляет? Как это ни смешно в свете вышесказанного — чисто сетевой шутер с элементами **RPG**.

Конечно, я никоим образом не пытаюсь представить **STNC** как конкурента двум дефматчевым монстрам. За ними огромные деньги, слава, несомненный талант и, наконец, опыт разработчиков. Эти игры — обречены на успех и могут конкурировать только друг с другом. Ну и пусть. В то же время в их тени продолжают появляться и другие достойные внимания проекты. Естественно, рассматривать их стоит лишь в том случае, если их концепция отличается от традиционных **FPS**. А посему перейдем к описанию той игры, которая смогла-таки привлечь мое внимание.

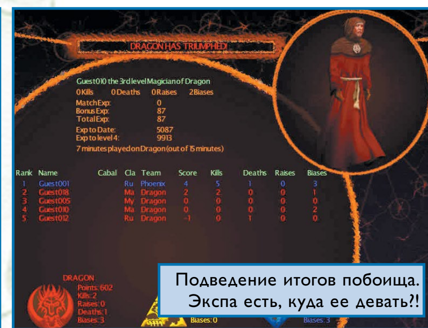
Для начала немного технических подробностей. Как теперь принято, первый взгляд на новый продукт вы можете бросить сами — для этого необходимо по упомянутому выше адресу скачать ВСЮ игру (сначала около **13** Mb, затем еще некоторое количество в виде патча). Проделав


Сердце клана – Nexus.



Так выглядит маг-боевик – одежка не очень подходит для грязной работенки.


Вид с того света. Полупрозрачный товарищ напротив – одновременно жертва и убийца. Я его, он меня...



Подведение итогов побоища. Экспа есть, куда ее девать?!

эту операцию, вы получаете возможность неограниченно играть безымянным персонажем фиксированного третьего уровня на одной скромных размеров карте. С другими такими же временщиками. То есть ты никто и имя тебе — никак. Полноценная игра стоит стандартных **10$** в месяц по кредитной карточке. Что является самым крупным и практически убийственным недостатком **STNC**. Но... игроков хватает и среди гостей, и среди постоянных клиентов.

Чуть-чуть о сюжете. Точнее, об игровой вселенной, которая базируется на **Rolemaster** от **Iron Crown Entertainment** (если это кому-нибудь что-нибудь говорит). Мир **Valdaire** буквально пронизан магической энергией. Но под поверхностью земли. Наружу она выходит в виде Источников. Ее использование — путь к господству в данном мире.

Давным-давно, в Легендарные времена, существовали три расы — Драконы, Грифоны и Фениксы, которые открыли способы использования магической энергии и стали практически бессмертными. Но тут на арену выступают Люди, которые сначала были всего лишь слугами трех великих рас, но потом решили, что они ничем не хуже, и первоначальные хозяева мира стали всего лишь легендой... Их же знания и умения остались и активно используются. И по-прежнему ключ к могуществу — власть над Источниками. Ведь сущность Людей не позволяет им жить в мире.

Таким образом, из устройства Вселенной вытекает суть игрового процесса. Игроки — маги разных школ, сражающиеся за обладание расположенными на уровне Источниками. Их — два типа: **Nexus**, являющийся центральной базой клана и точкой возрождения после гибели, и **Nodes** — источники поменьше, позволяющие восстанавливать жизненные и магические силы персонажа. Глобальная цель одна — уничтожить вражеский **Nexus** и перебить всех вражеских магов.

Но не это главное отличие **STNC** от остальных **FPS**! Самое главное — возможность развития. В **STNC**, как в любой нормальной **RPG**, есть несколько стартовых персонажей, отличающихся характеристиками и типами оружия (читай — магии). Следовательно, и стили игры могу отличаться. На сегодняшний момент существует четыре типа аватаров:

**Healer** — чисто командный игрок, ставит защитные поля, лечит и усиливает характеристики других членов команды.

**Magician** — маг-боевик, основная атакующая сила. В широком ассортименте боевые волшебства трех школ.

**Mystic** — разведчик и убийца, маскирующая магия которого предназначена для тайных операций в тылу врага.

**Rune Mage** — защитник Источников. Специализируется на минах-ловушках.

Как вы видите, **STNC** обладает четкой командной направленностью. Разумеется, при полноценной игре (то есть платной) возможна организация кланов с официальной регистрацией и глобальной рейтинговой системой. Но это так, маленькое отступление для владельцев кредиток и хардкорных геймеров.

Главное же начинается после подведения итогов первого боя. В зависимости от его результатов вам начисляется некоторое количество экспы — с последующим ростом уровня, изменением характеристик персонажа, появлением новых заклинаний. Вот он — стимул, удерживающий игрока! Разнообразие процесса, обеспеченное специализацией и изменением свойств виртуального воплощения со временем, способно, как видите, выжать некоторое количество денежек даже из самого заядлого квакера.

Остальные части проекта находятся на достойном уровне, но не позволят назвать его революционным в жанре **online FPS**. Графика качественная (см. картинки), но, похоже, движок не отличается особым совершенством и мощью. Тот уровень, на который пускают гостей, вызывает заметную клаустрофобию. Маленькие темные комнатки, из-за углов постоянно выскакивают практически не анимированные враги. Дизайн странноват — около **Nexus**'а есть карниз, который идеален для вражеского снайпера: практически невидимый и неуязвимый снизу он способен заблокировать единственную точку возникновения членов вражеского клана.

Управление вполне стандартно. Информации на экран выводится более чем достаточно. Есть даже постоянно видимая полупрозрачная карта. Звуковые эффекты качественные, хотя и несколько однообразные. А вот музыка никакая. В целом на тройку с плюсом, может на четверку, если не привередничать.

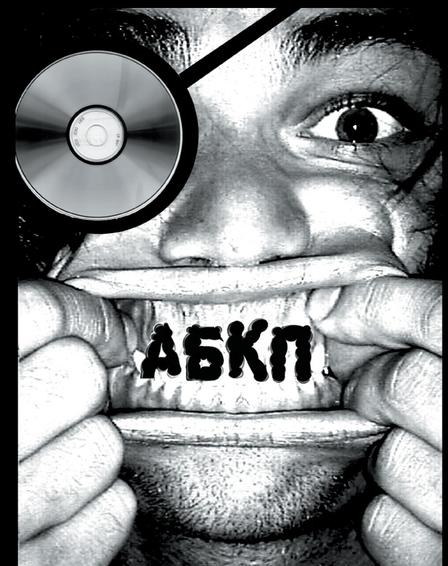
Общие впечатления от игры положительные. Очень жаль, что так и не удалось попробовать главную изюминку — экспу-то я получил, а вот использовать ее не удалось.

Ну вот, пожалуй, и все, что стоит сказать о **Spellbinder**. На мой взгляд, игра достойна внимания. Кабы она еще была бесплатная...

**СИ-ONLINE**


Процесс захвата Node.






Ассоциация По Борьбе с Компьютерным пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения ( ELSPA ) на территории РФ.

Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



ЭКСПЕРТ: Владимир КАРПОВ a.k.a. S.A.D.J (sadj@gameland.ru) ICQ#18049999 EGN#154

# GAMELAUNCH — СВОБОДНЫЙ ПОЛЕТ!

Чем отличается профи от обычного геймера? Последний никогда не задумывается о том, как изменить недоступные ему в игре настройки, а профессионал, наоборот, воспримет это как вызов, повозится, но сделает так, как ему надо. Процесс этот зачастую не менее увлекателен, чем сама игра, и единственное препятствие в этом деле — геймеры в большинстве своем плохо разбираются в "регистре" игры и ее скриптах. Разработчики **Critical Mass Communications** решили помочь игроманам, выпустив специальную программу по настройке и запуску игр — **GameLaunch 3D (GL)**...

Приставка **3D** присутствует в названии не случайно. Она означает, что **GL** поддерживает только **3D shooter'ы**. Это совсем не беда, поскольку для других жанров такого рода программы в принципе не нужны.

**GL** пока поддерживает не очень много игр, а именно:
**Quake2,**
**Quake,**
**QuakeWorld,**
**Hexen2,**
**Unreal,**
**Sin,**
**HalfLife,**
**Quake3.**
(Разработчики обещают в скором времени значительно пополнить этот список.)

## ЧТО ЖЕ КОНКРЕТНО ДЕЛАЕТ GL?

**Game Launch 3D** выбирает специальные файлы, которые содержат настройки, активизирующиеся при входе в игру, и редактирует их. Зачастую это единственный способ поменять настройки, например, видео мода "**GL**" без перезагрузки. С помощью этой программы пользователь может легко менять командную строку при запуске, если, например, нужно загрузить определенный мод или поставить кучку ботов.

Другие важнейшие настройки содержатся в скриптах, а к ним не так уж просто подобраться. **GL** позволяет делать и это!

GameLaunch 3D Setup
1) Check any games you have installed.
2) Enter all paths. This can be done manually, by Browsing, or by clicking 'Do An Auto Search'.
3) Click 'OK' when you are done.

| Game | path | | |
|---|---|---|---|
| Quake | path --> | | Browse |
| Quake 2 | path --> | | Browse |
| Quake 3 | path --> | e:\q3test-1.08 | Browse |
| Unreal | path --> | e:\unreal\system | Browse |
| SIN | path --> | | Browse |
| Hexen 2 | path --> | | Browse |
| Heretic 2 | path --> | | Browse |
| Half-File | path --> | | Browse |

Do An Auto-Search | Auto-Search Ignores ZipMagic Folders | OK | Cancel

Немаловажно, что с помощью **GL** можно создавать специальные файлы для **Game Spy** (см. СИ №60) и более четко корректировать ее работу.

Условно главное меню **GL** можно разделить на десять частей, а именно: **Button Bar** (кнопки), **Executable** (выбор игры), **Game** (режим игры), **Video Prifiles** (видео), **Memory** (память), **Scripts** (скрипты), **Demos** (демки), **Servers** (сервера), **GameSpy 3d** (взаимодействие с программой **GameSpy**).

**Button Bar** предоставляет пользователю быстрый доступ ко всем важным функциям программы, облегчая тем самым работу.

**Executable** служит закладкой для выбора одной из поддерживаемых игр, перечисленных чуть выше. Здесь можно удалить ненужные игры и добавить недостающие (щелчок правой кнопкой мыши по закладке (применимо на всех закладках)).

**Game** — выбор модификации игры или ее режима. Часто пользователи скачивают из сети всевозможные **add-on**'ы, а как подключить их к игре, не знают. Простым сканированием директории игры GL выдаст пользователю все возможные режимы.

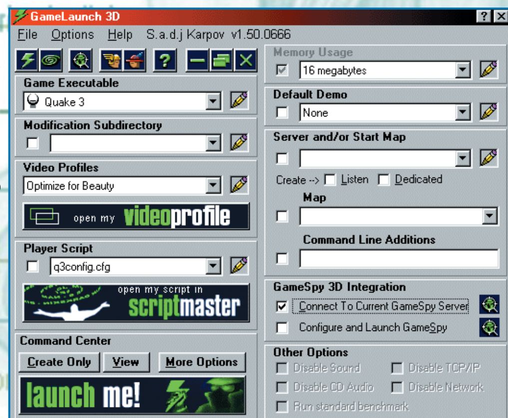
**Video Profiles** содержит очень много разнообразных настроек видео. Там есть абсолютно все, что может понадобиться для настройки видео в игре, от разрешения до детальных настроек поддерживаемых драйверов (**Direct 3D, OpenGL**).

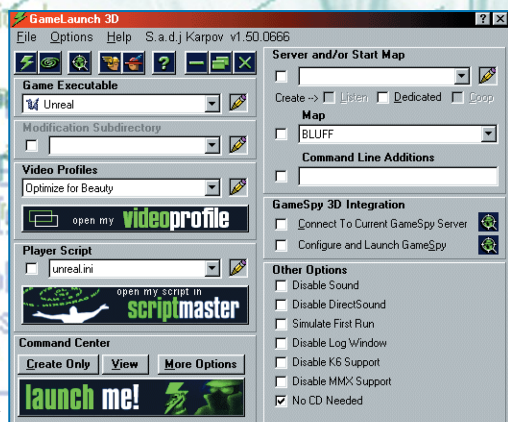
**Memory** — настройки по использованию имеющейся на **PC** оперативной памяти. Тут нужно указать точное количество всей памяти и рассчитать, сколько из нее можно отдать под игру (зависит от потребностей геймера).

**Scripts** является, наверное, самой главной закладкой в **GL**. В ней происходит процесс написание специальных скриптов, с помощью которых происходит самая тщательная настройка игры. В основном это происходит при редактировании файлов формата ***.cfg**, содержащихся в директории игры, но это не всегда так. Рассказать в подробностях о процессе написания скриптов мы, к сожалению, не сможем, так как этому вполне можно посвятить еще один обзор.

**Demos** служит для редактирования, просмотра и записи демок. Эта функция используется не во всех **3D shooter**'ах, так, например, в **Unreal** ее нет, а в **Quake** есть.

**Servers/Map** отчасти выполняет функции программы **GameSpy**, которая занимается поиском игровых серверов. Эта функция не оправдывает себя, так как предлагает доступ только к официальным серверам, а связь с ними почти всегда плохая. Также здесь можно выбрать любую карту из игры и запустить ее.




**Command Line Additions** помогает пользователю запускать всевозможные приложения. Достаточно только набрать определенную команду, и все (к каждому приложению прилагается **.txt** файл, в котором и написана данная команда).

Закладка **Game Spy 3D** является связующим звеном между двумя программами (**GameLaunch** и **GameSpy**). Это очень удобно, так как пользоваться **GL** и **GS** одновременно невозможно.

Все остальные закладки и настройки зависят от выбранной игры. Например, то, что можно сделать в **Quake** (выбрать режим игры заранее), нельзя сделать в **Unreal**. Поэтому при выборе конкретных игр некоторые настройки могут быть недоступными.

Как только все настройки будут заданы, следует немного помолиться (чтобы игра наверняка запустилась) и нажать кнопку "**Launch Me**" ("Запустить меня!"). Что ж... приятного полета и побольше фрагов!

**СИ-ONLINE**

ЭКСПЕРТ: Наталья ДАВЫДОВА (nat@gameland.ru)

# MW: ИЗ НАСТОЛЬНЫЙ ИГРЫ В ИНТЕРНЕТ

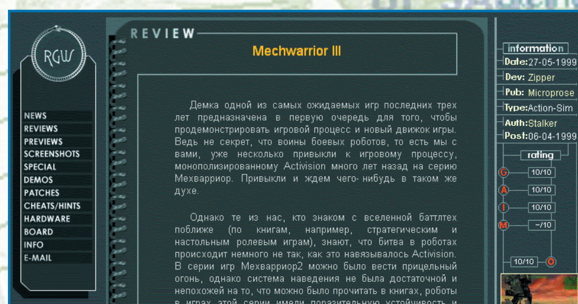
Серия **Mech Warrior** (MW, MW2, MW3), выросшая из настольных игр, завоевала себе вечную славу. Это свершившийся факт. Отличная графика, многочисленные возможности перевооружения, легкость в управлении — все это делает **Mech Warrior**'ов весьма привлекательной игрушкой для желающих почувствовать себя героем. Особое внимание геймеров привлекает сейчас свежая версия — **MW3**. Все миссии грамотно проработаны, включая изображение, voice-overs, текст. Мультиплейерный вариант допускает до восьми игроков. Всем она хороша, а ее главный и, пожалуй, единственный недостаток — малое число миссий (игру можно пройти всего за пару дней). Но и этот недостаток вполне исправим: разработчики, как и обещали, выдают мало-помалу дополнительные миссии (см. далее). Вполне естественно, всемирная Сеть изобилует ресурсами, посвященными популярной серии игр. Как не

http://www.gameland.ru
#4(61), ФЕВРАЛЬ 2000

заблудиться в этом бескрайнем море и не пропустить что-нибудь интересное и важное? Для этого постараемся выделить для себя самое главное и полезное...

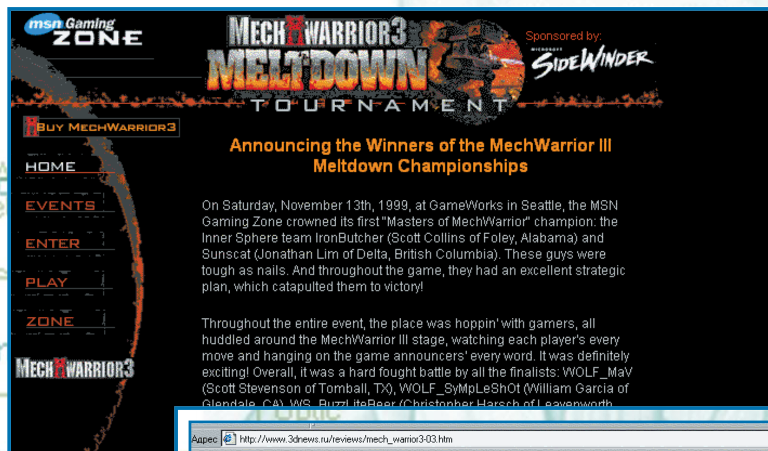
## ОФИЦИАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

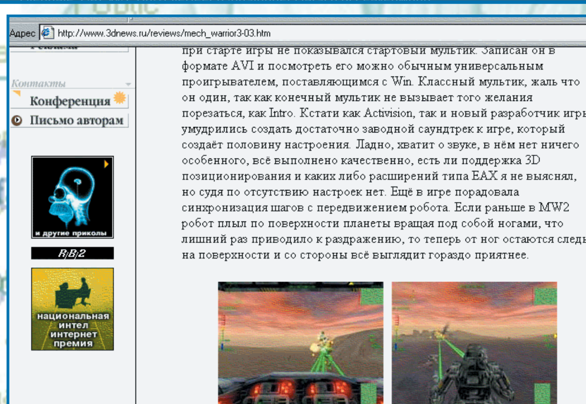
Официальный сайт компании Microprose, находящийся на http://www.mechwarrior3.com и посвященный исключительно MW3, оформлен прилично, удобно и потчует геймеров довольно разнообразной, хотя и недостаточно полной информацией. Здесь можно прочесть reviews и узнать мнения поклонников об игре, а также ознакомиться с записками дизайнеров проекта и подробностями создания популярного симулятора с описанием фигур и персонажей. Также выложены патчи Version 1.1 и 1.2 с подробным описанием и пошаговой инструкцией по загрузке (на четырех языках, исключая русский). А в разделе Lore описывают предания Вселенной MW. Кроме того, есть галерея скриншотов, а для любителей "разговорного жанра" доступен chat. В разделе Tournament Informatoin — вся информация касательно турниров. По отдельному адресу — http://www.mechcommander.com — находятся новые миссии для этой замечательной серии роботосимуляторов, в том числе 10 мультиплейерных — Mech Commander Gold, советую сходить.



## НЕОФИЦИАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

Всемирно известный игровой сервер Zone от Microsoft имеет раздел, посвященный MW3: http://www.zone.com/meltdown. Сайт очень полезный, посетив его, вы не потеряете время зря. Опытных игроков ждут в Games rooms, новичкам дают напутствие в разделе Getting Started. Вообще здесь уделяют много внимания поддержке геймеров: существует Game help, где дается множество ценных советов по тактике. Не желаете официально обращаться за помощью, сходите в раздел FAQ.





Разумеется, регулярно проводятся турниры (ознакомьтесь с расписанием и условиями). Также имеются Downloads и обширный Links.

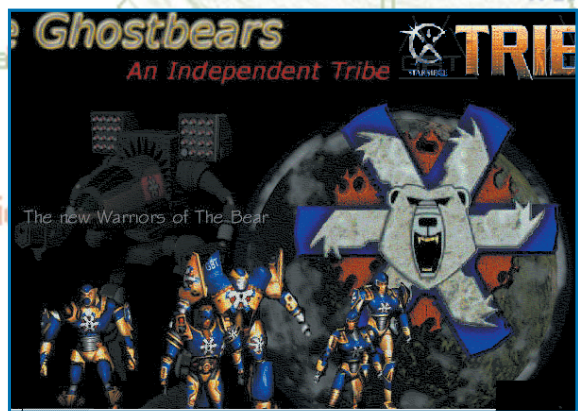
Среди прочей "неофициальщины" можно посетить http://www.gamernews.com/index.html?/mechreview.html, где представлен обзор, посвященный MW3, а также новостные странички http://badkarma.net и http://www.majorhaoc.com/.

На сайте The Flaming Sword: http://www.flamingsword.com находится довольно посещаемый форум, а сам сайт оформлен скупо, если не сказать убого. Домашняя страничка The Lord of Destiny (http://www.emeraldcoast.com/lords), напротив оформлена очень ярко (даже слишком), но бестолково, из-за чего навигация затруднена. Зато здесь можно послушать мех-музыку, найти описание и коды к игре.

## КЛАНЫ/ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕСУРСЫ

Ох, нелегкая это задача, найти в Сети среди великого множества кланов, посвященных Mech-играм, достойных нашего внимания. Но, тем не менее, попытаемся это сделать.

Прежде всего привлекает внимание страничка клана The Gostbears: http://serve.com/gbhq. Здесь сразу чувствуешь себя комфортно: достойная графика, удобная навигация. Думаю, каждый может найти для себя что-нибудь интересное: подробно описана история клана, хорошо налажена связь с посетителями, а в разделе Warriors Area даны результаты сражений каждого члена клана. Представляют интерес также разделы Downloads и галерея скриншотов. Полным ходом идет прием новых членов, так что желающие — "вливайтесь"!



Узнать все о турнирах да и поучаствовать в них можно посетив страничку лиги World Netmech Leage: http://members.com/comstarhq/. Тут представлен календарь и результаты сражений, правила и используемое оружие. Играют члены лиги на известном игровом сервере Kali. Ко всему прочему, можете насладиться музыкой, соответствующей духу лиги.

На Kali же проводит свои турниры и клан Katago-Armitage Family Site: http://home.elp.rr.com/scythek. На их сайте интересна информация о персонажах игры и оружии. А если захотите попасть на форум, то вам нужно на страничку Pendragon Clan Hall: http://www.clan-pendragon.org. Сражаться они предпочитают также на Kali.

За новостями сходите на http://www.geocities.com/area51/stargate/1511, а в остальном страничка не заслуживает особого внимания прежде всего из-за ярко-бестолкового оформления.



## РОССИЙСКИЕ РЕСУРСЫ

Не очень-то радуют наши родные ресурсы, посвященные замечательной серии Mech-игр. Неужели у нас перестали играть в роботосимуляторы? Или отечественные геймеры перебрались на западные сайты? Ну прямо "за державу обидно"!

Но все же и у нас кое-что имеется. Заглянем, к примеру, на сайт Russian Gaming World в раздел, посвященный MW3 (http://www.rgw.df.ru/cgi/rgw.cgi?review&Mechwarrior3). Оформлен неплохо, удобная навигация. Почти вся необходимая по игре информация собрана в одном месте и представлена в удобоваримом виде: хотите — скриншотами любуйтесь, хотите — читы изучайте, желаете патчи — пожалуйста, а если еще review не читали — так на здоровье! Пообщаться с себе подобными можно в разделе Board, а узнать и сравнить достоинства симуляторов от Activision: Heavy Gear и Mechwarrior можете на этом же сайте.

Другой российский сайт http://www.games.volkov.ru/review/bsi.phtml, относящийся к клану Blue Star Irregulars, мягко говоря, графикой не перегружен: серость и скукота, хотя есть здесь и обзор MW2, и новости, и конференция, и гостевая книга. Так что, если уж очень нужно, то сходите, хотя удовольствие от такого посещения не гарантировано.

На сайтах http://www.xaos.ru/reviews/mechwarrior3-02.htm; http://www.megaplus.ru/ARTICLE/99/11/games/lgr42htm; http://www.gameshop.ru/cgi-bin/review?z=mw003; http://www.3dnews.ru/reviews/mechwarrior3.htm представлены подробные обзоры MW3, дельные советы по ведению игры, а также картинки.

Демо-версию MW3 можно скачать на http://quake.com.ru/reviews/demos/m/mechwar3.html.

Что касается технических ресурсов в Рунете, то коды, читы, солюшены найдете по следующим адресам: http://www.games.ru, (почему-то на английском языке); http://ftp.ems.chel.su/multimedia/cheats/codes/mechwar.html; http://www.valley.ru/~red/peklo/cheats/mech3.htm; http://kulichki.rambler.ru/~tower/codes/letterm/mechwar2.html.

Описание оружия даны на http://www.aha.ru/~python/mw2wep02.html, а скриншоты на http://www-dos.design.krsk.ru/Portfolio/; http://www.gameshop.ru/cgi-bin/review?z=mw003.

Как видите, ресурсов по MW — предостаточно, так что путешествуйте по просторам Сети, наслаждайтесь свободой и безграничностью возможностей, которые предоставляют игры MechWarriors. Удачи вам!

**СИ-ONLINE**

Сергей ОВЧИННИКОВ

# ГАЛЕРЕЯ *НЕЗАКОНЧЕННЫХ* ПРОЕКТОВ

## TEKKEN *TAG* TOURNAMENT



Платформа: PlayStation2
Жанр: Fighting
Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Дата выхода: 30 марта 2000

Премьера PlayStation2 приближается с неумолимостью урагана или торнадо. Компания Namco, привыкшая быть в авангарде, когда дело касается новых платформ, пожалуй, подготовилась к этому событию лучше всех. Однако выпускать в один день сразу два суперхита, пусть даже и для любимой PS2 она все-таки не собирается. Поэтому ее «почти Tekken4» отложен примерно на месяц. Что, впрочем, не должно никого особенно беспокоить. Хотя в завершенном виде игру пока никто не видел, новая серия скриншотов показывает, что разработка проекта уже близится к завершению. Правда, на сегодняшний день нам успели показать лишь четыре (из пред-положительно тридцати) арены, и всего полдюжины из обещанных 35 персонажей. Но и на этом материале мы прекрасно можем увидеть все прелести новой машины Sony — отличную полигонную производительность, некоторую скупость текстур и характерные спецэффекты. Всего через месяц-другой нам удастся разобраться во всем лично.





























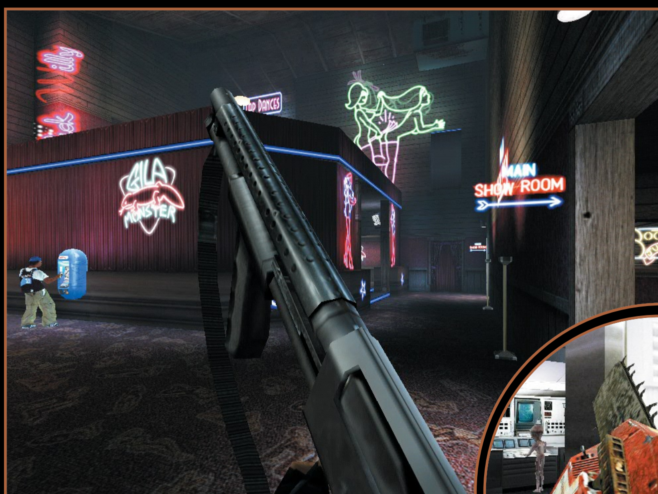
Сергей ОВЧИННИКОВ

# DUKE NUKEM FOREVER

Платформа: PC
Жанр: 3D Action
Издатель: GT Interactive
Разработчик: 3D Realms
Дата выхода: осень 2000

Пожалуй, один из самых безнадежно ожидаемых и интересных проектов в жанре, Duke Nukem Forever медленно, но верно переползает с одной стадии разработки в другую. На сегодняшний день закончена оптимизация нового движка Unreal, частично - дизайн уровней и, конечно, многочисленных приколов. Осталась малость - соединить уже созданное и очистить все это от багов. Предполагается, что этот процесс отнимет еще полгода. Пока же нам демонстрируются абсолютно новые скриншоты, а все игровые издания постепенно возрождают традицию публикации крупных preview этого верного хита с периодичностью минимум раз в три месяца. Собираемся рассказать о ходе разработки в одном из ближайших номеров и мы. Следите за рекламой!



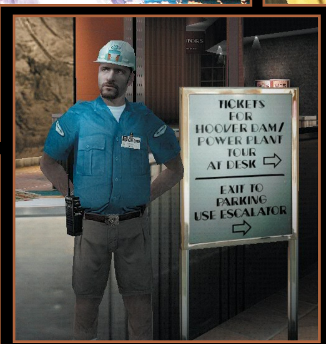

















http://www.gameland.ru

#4(61), ФЕВРАЛЬ 2000

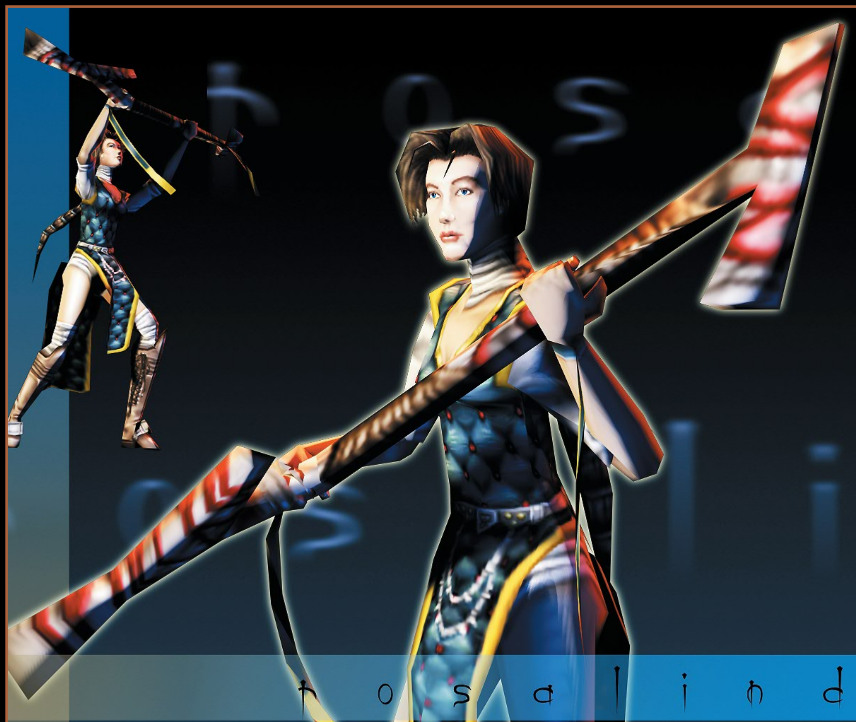
Сергей ОВЧИННИКОВ



# SUMMONER

Платформа: PC, Dreamcast, PlayStation2
Жанр: RPG
Издатель: Interplay
Разработчик: Volition, Inc
Дата выхода: осень 2000

Summoner — один из самых многообещающих проектов этого года. Невероятно качественный дизайн, мощнейший по современным меркам движок и весьма высокая репутация разработчиков (создателей Freespace и Descent) позволяют нам говорить об этой игре в возвышенных тонах. В Summoner главному герою предстоит совершить множество путешествий во времени, в результате которых его будет заносить то в феодальную Японию, то средневековую Европу, то современную Америку. Разумеется, эпический сюжет все объяснит, расскажет и покажет, а может быть, даже выховет непрошенную слезу.
















# CRAZY TAXI




Платформа: Dreamcast
Жанр: Гонка
Издатель: Sega
Разработчик: Sega AM3
Выход: февраль 2000

Самая увлекательная и оригинальная гонка последних лет. В роли сумасшедшего таксиста вам предстоит наводить ужас на целых два веселых и ярких города, выполненных в стиле американских Сан-Франциско и Лос-Анджелеса,возить не менее сумасшедших пассажиров, распугивать с улиц пешеходов и устраивать многочисленные аварии. Нет, Crazy Taxi — это вовсе не клон Carmageddon, напротив, в этой игре все носит мирный, практически пацифистский характер. От Dreamcast-версии этого шедевра мы не можем оторваться уже на протяжение нескольких дней. Уже в следующем номере ждите полный обзор.




















*— А кого ты убиваешь? Всех?*
*— Да. Кроме женщин и детей. Это правило.*
*К/ф "Леон"*

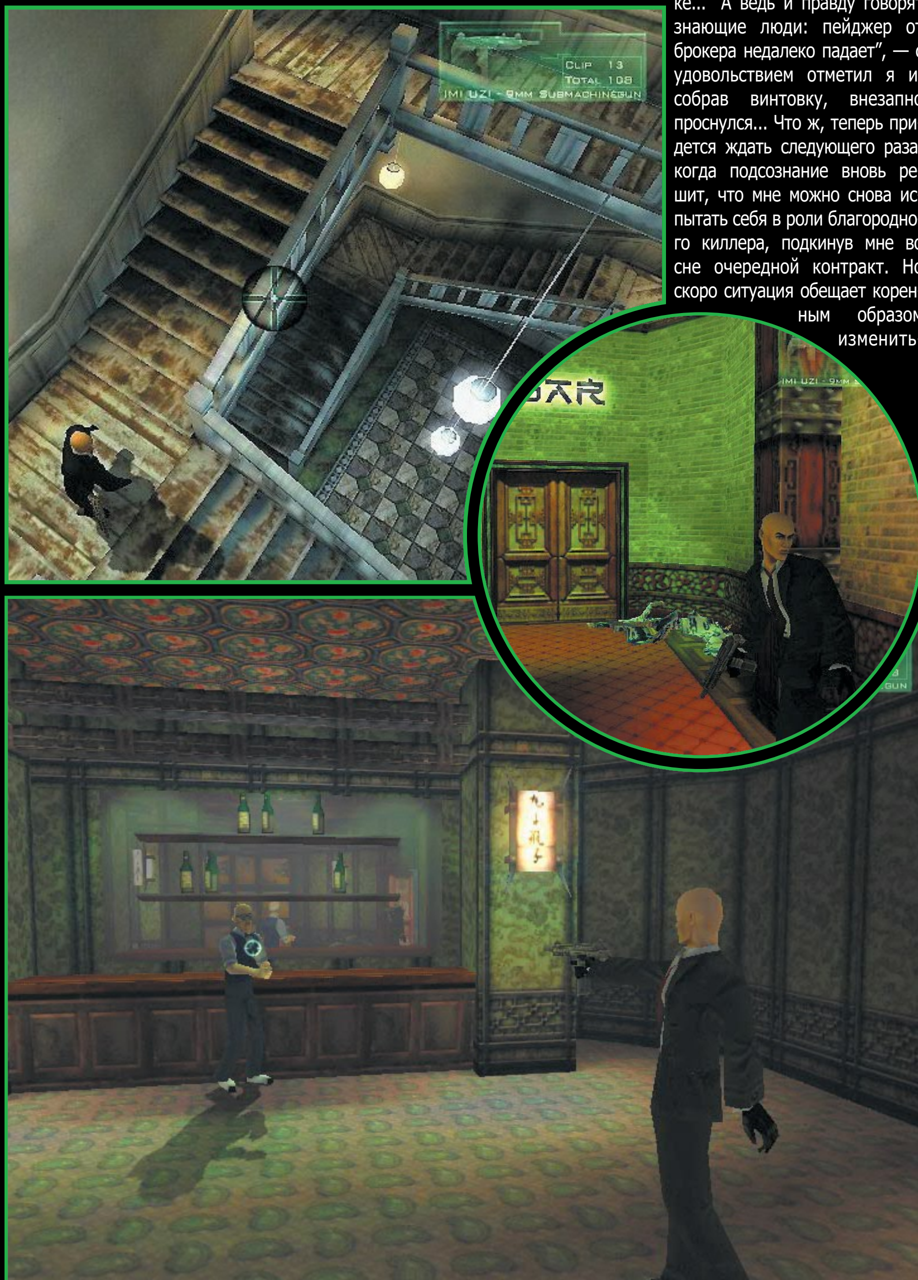
# HITMAN: CODENAME 47

Вячеслав Назаров

| | |
|---|---|
| **Платформа:** PC | |
| **Жанр:** симулятор наемного убийцы | |
| **Разработчик:** IO Interactive | |
| **Издатель:** ElectEidos Interactive | |
| **Онлайн:** http://www.eidosinteractive.com/ | |
| **Дата выхода:** весна 2000 | |

"Что-то хочется в последнее время, а кого — не знаю..." — думал я, лежа на крыше и нежно поглаживая изящный изгиб приклада своей любимой винтовки им. Мосина. Внизу суетливо бегали люди. Старушки, бросая вызов природе вообще и муравьям в частности, перетаскивали огромные авоськи, вес которых превышал их собственный раз в -цать. Старушки... С ними у меня были свои счеты.

Например, сегодня я в очередной раз чудом избежал участи быть затоптанным в метро стаей этих ужасных существ. Только невероятная ловкость и воля к жизни позволили мне уцелеть, когда пришлось вцепиться в поручень эскалатора и пару раз проехать полный круг. "Э-эх... — вдруг подумал я, — а ведь если дети — цветы жизни, то старики — самые настоящие кактусы смерти!" Размышляя на подобные биологические темы, я машинально стал искать прицелом какого-нибудь представителя семейства колючих монстров. Однако, когда палец уже предвкушал прикосновение к курку, я вовремя вспомнил, что никакого гонорара за этот выстрел мне получить не удастся. Поэтому такое славное развлечение было решено отложить до отпуска, а пока заняться выполнением контракта. И уже буквально через несколько минут из подъехавшего к модной пельменной роскошного 11-метрового "Запорожца" с тонированными стеклами появился мой клиент. Один выстрел — один труп, 5 растерянных охранников, в один миг потерявших работу, куча визжащих мамаш с чадами и увеличившийся на несколько тысяч правильных денег счет в урюпинском банке... "А ведь и правду говорят знающие люди: пейджер от брокера недалеко падает", — с удовольствием отметил я и, собрав винтовку, внезапно проснулся... Что ж, теперь придется ждать следующего раза, когда подсознание вновь решит, что мне можно снова испытать себя в роли благородного киллера, подкинув мне во сне очередной контракт. Но скоро ситуация обещает коренным образом измениться. Благодаря игре **Hitman: Codename 47** мы сможем по собственному желанию становиться коллегами Леона, Никиты, Василия Пупкина и прочих великих наемных убийц, а потом, покидая виртуальный мир, вновь превращаться в белых и пушистых людей.




## ДВИГАТЕЛЬ ДЛЯ УБИЙЦЫ

В **Hitman: Codename 47** расположившаяся в далеком городе Копенгагене по соседству с родиной Карлсона компания IO Interactive использует свой собственный движок. Само собой, выпуская игру в последний год тысячелетия, разработчики стараются сделать ее достойной такой знаменательной даты. Поэтому буквально на каждом углу они вопят о том, что в **Hitman**'е применяются динамическое объемное освещение, скелетная анимация персонажей, а также еще великое множество замечательных технологий, уже зарекомендовавших себя в лучших компьютерных боевиках. Кроме этого, в **Hitman: Codename 47** планируется присутствие системы отражений в реальном времени, которой все желающие могут полюбоваться в прошлогоднем хите под названием Nocturne. Наблюдать за всеми кровавостями, разворачивающимися на протяжении долгих часов игры, наемные убийцы смогут по желанию от первого или от третьего лица, самыми изощренными способами издеваясь над виртуальной камерой.

## ГЛАВНОЕ В НАШЕМ ДЕЛЕ — ВОВРЕМЯ СМЫТЬСЯ

Быть наемным убийцей — тяжкий труд. Причем труд не только физический, но и интеллектуальный. И если IQ будущего киллера намного ниже его ICQ, то перед тем как связать свою жизнь (скорее всего не слишком долгую) с криминальным миром, стоит еще раз задуматься над целесообразностью такого поступка. Ведь перед тем как зарядить свой верный шестиствольный гранатомет и отправиться уничтожать очередного клиента, операцию придется тщательно спланировать. Например, просто необходимо решить, каким образом будет осуществляться контрольный отрез головы, если вдруг любимый перочинный ножик потеряется в широких карманах. Сами разработчики, рассказывая о своем детище, говорят, что большинство миссий на 80% станут состоять из планирования будущей операции и (сюрприз-сюрприз!) на 20% из непосредственного воплощения в жизнь коварных планов. Причем до того как боец криминального фронта достанет из штанов свое орудие производства, он может сколь угодно долго бродить по уровню, оценивая текущую обстановку, выбирая удобную позицию для ведения огня и пути отступления.

## НОЖ — ОРУЖИЕ КРИМИНАЛЬНОГО ПРОЛЕТАРИАТА

Планируя операцию в **Hitman: Codename 47**, следует всегда помнить о своей профессиональной репутации и кодексе наемных убийц. Новички, как правило, действуют издалека. Поэтому для них идеальным вариантом будет договориться с военными, которые в нужный момент направят на город несколько баллистических ракет. Более опытные киллеры начинают постепенно приближаться к клиентам. Сначала они действуют с помощью снайперских винтовок. Через некоторое время тренировок их подопечные начинают умирать в результате пистолетных выстрелов, сделанных в упор. Наконец, настоящие профессионалы применяют исключительно но-



жи. При этом, за несколько дней до реализации своих коварных планов, они направляют своим жертвам подарок с намеком: ласты и пузырек с клеем. Но в любом случае, будь вы зеленый новичок, покрытый пупырышками, словно огурец, или матерый человечище, заваливший не один десяток авторитетов, играя роль наемного убийцы под кодовым именем 47 следует помнить главное правило: лежачих не бьют — их топчут.

## НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ ИЗ ЖИЗНИ КИЛЛЕРА

Несмотря на то что игроки могут оказаться талантливыми учениками и быстро добиться успеха на поприще заказных убийств, разработчики решили ограничить их жизнь в мире **Hitman** всего 27 миссиями. В каждой из них игроки смогут проявить свою фантазию, выбрав один из множества возможных вариантов выполнения задания. В одной из миссий виртуальным киллерам придется работать над устранением клиента, находящегося на центральной площади города. Для успешного выполнения контракта необходимо, смешавшись с толпой, побродить вокруг жертвы, изучая повадки ее телохранителей. После этого стоит подыскать местечко, откуда будет вестись стрельба. Например, по пожарной лестнице можно залезть на крышу и, распугав гадких голубей, обеспечить себе замечательную позицию для стрельбы. Наконец, необходимо продумать пути отступления на случай того, если охранники проявят никому не нужную бдительность или голуби откажутся покинуть насиженные места.

В другой миссии игрокам предстоит совершить путешествие в Гонконг, где им необходимо будет завалить одного из лидеров Триады. Надо отметить, что все триадные мафиози облачаются в одинаковую униформу. Поэтому самым простым способом проникнуть в их логово станет сравнительно честный отъем одежды у одной из "шестерок". Но после этого надо не забыть спрятать тело, поскольку персонажи **Hitman: Codename 47**, наделенные недюжинным AI, весьма негативно прореагируют на голое тело, валяющееся посреди улицы.

## ИНСТРУМЕНТАРИЙ

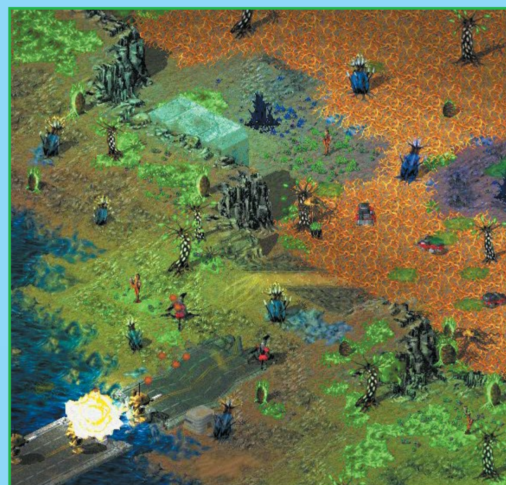
Разумеется, отправляться выполнять контракт с голыми руками — совершенно неспортивно. Поэтому разработчики обещают включить в **Hitman: Codename 47** очень приличный арсенал, которому позавидует любой настоящий киллер. Игроки смогут воспользоваться практически любым оружием, начиная со снайперских винтовок и заканчивая выкидными ножами и тонкими лесками, которыми так славно перепиливать сонные артерии. Чтобы показать эти процессы во всей красе, игра будет вестись главным образом от третьего лица. Возможность переключаться на вид от первого лица, о чем уже было сказано выше, позволит бойцам замечательно использовать снайперское оружие и наблюдать за тем, как кровь жертв мирно сворачивается калачиком на их дорогих костюмах. Впрочем, разработчики не собираются ограничивать игроков в выборе тактики выполнения заказов. При желании виртуальные киллеры смогут обвешаться гранатами и автоматами и как следует подоомать во время осуществления операций. Однако в этом случае надо смириться с тем, что по окончанию работы надо будет расстаться с внушительной суммой, которая пойдет на оплату труда "чистильщиков", которым придется убирать десятки трупов и ликвидировать прочие улики.

Несмотря на то, что, судя по просачивающейся из Eidos Interactive информации, работы над игрой еще далеки от завершения, компания утверждает, что **Hitman: Codename 47** выйдет уже через несколько месяцев. Остается надеяться, что спешка не приведет к печальным последствиям, и мы все-таки увидим именно ту игру, которую нам обещают. Ведь иначе опять придется работать киллером лишь в царстве доброго Морфея.

СИ PREVIEW







**Платформа:** PC
**Жанр:** RTS
**Разработчик:** Westwood Studios
**Издатель:** Electronic Arts
**Онлайн:** http://www.westwood.com/games/ccuniverse/firestorm/
**Дата выхода:** февраль 2000

# TIBERIAN SUN: FIRESTORM

Так уж повелось: после выхода в свет очередного стратегического хита Westwood заполняет неминуемую паузу добротно сделанными add-on`ами и expansion pack`ами. После оригинального Command & Conquer был Covered Operations, Red Alert дополнили Counter Strike и After Math, ну а преемником Tiberian Sun должен стать **Firestorm**. Новые миссии и юниты, новый multiplaer... и новая тактика взамен уже привычной и наработанной. Грядет время больших перемен.

Максим Заяц

Для создания достойного продолжения нужно было выбрать одну из сюжетных линий Tiberian Sun. Вариант развития Nod отпадал сразу: мало кто захочет наблюдать за дальнейшим развитием конфликта хороших и плохих "особей" на тибериевой планете, которая когда-то называлась Землей. А потому решено: GDI победили в последней войне, Кейн мертв, планета почти спасена. Нужно лишь добить остатки Nod`овских войск, которые пытается объединить под своим командованием Славик, и заодно прекратить медленное, но неуклонное распространение тиберия по земной поверхности. Впрочем, Славик терпит неудачу, и армия Nod в который уже раз распадается на несколько отдельных отрядов. Через какое-то время железный порядок в нестройных рядах Братства удается навести военному компьютеру Cabal — но его видение будущего Земли одинаково неприемлемо и для GDI, и для Nod. И война разгорается с новой силой... впрочем, она и не прекращалась. Просто опьяненные победой в Tiberian Sun, мы внезапно попадаем в огненный вихрь новых сражений, и судьба всей Земли опять оказывается в наших руках.

Основной целью expancion pack`а стало изменить привычную стратегию игры, сделав ее более агрессивной и динамичной, и выправить смещенный в сторону Nod баланс сил. Достичь этого Westwood пытается за счет новых юнитов. Сконструированная на базе "Титанов" самоходная установка Juggernaut станет ответом Nod`овским артиллерийским установкам. Она наносит не столь сильные повреждения, но имеет значительное преимущество за счет высокой скорострельности тройных пушек и большего радиуса поражения. Подобно артиллерии, Juggernaut можно использовать для создания надежной линии обороны вокруг собственной базы — ураганным огнем они будут удерживать противника на почтительном расстоянии. Однако самоходные установки хороши и для атаки — подогнав несколько модернизированных "Титанов" к вражеской базе, можно артиллерийским обстрелом выманить войска противника за пределы укрепленной территории...

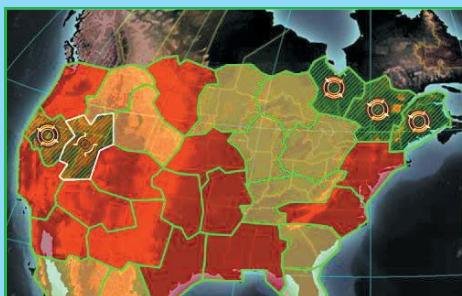
И встретить их с помощью передвижной электромагнитной пушки. Несколько меньший радиус действия мобильной EMP с лихвой окупается возможностью использовать ее в любом уголке карты. Доставленная на вражескую базу с помощью транспорта "Орка", она выведет из строя защитный периметр и наземную технику, открывая нашим войскам и инженерам путь для атаки. А в комплекте с мобильной сенсорной установкой обеспечит надежную защиту нашей базы от подземных юнитов. Последние, испытав воздействие электромагнитного заряда, немедленно оказываются на поверхности и могут быть легко уничтожены обычными средствами — приятный сюрприз для тех, кто не любит перекрывать основание базы бетонными плитами, но одновременно не хочет видеть у себя в гостях подземный БТР Nod, заполненный инженерами.

В **Firestorm** дебютировал контрольный пункт для челнока, встраивающийся в Upgrade Center. Челнок выходит из подчинения компьютера и по нашей команде периоди-










чески доставляет отряды подкрепления — нескольких ветеранов пехоты — в любой участок карты. Сражения для нас они не выиграют, но вот разведать новую территорию смогут весьма и весьма эффективно. И еще одна приятная деталь — челнок будет комплектоваться пулеметом, который позволит расчистить место для посадки.

GDI и Nod обзавелись своими персональными шпионами. Устройство под названием Limped Drone закапывается в землю, а затем прикрепляется к первой же проезжающей мимо машине и позволяет наблюдать за ней. Прикрепив шпиона, например, к харвестеру, вскоре мы не только узнаем месторасположение вражеской базы, но и сможем наблюдать за ней даже при включенном генераторе маскирующего поля! Еще обе стороны создали передвижные военные заводы. Вариант Nod`a, получивший название Fist of Nod, в комплекте с генератором маскирующего поля позволит незаметно готовить артиллерию и тяжелую технику прямо на задворках вражеской базы. Mobile War Factory GDI невидимкой становиться не способен, зато с помощью воздушного транспорта его можно перенести в любую точку на карте, не беспокоясь о конвое на время путешествия по вражеской территории.

Я говорил о том, что Fist of Nod можно использовать в комплекте с генератором маскирующего поля? Все верно, генератор тоже стал мобильным. Пусть радиус у него поменьше, чем у стационарного варианта, да и в движении этот юнит использовать нельзя, но зато он до поры до времени может служить идеальным укрытием для расположенного на вражеской территории военного завода... и всей техники, которую тот произведет. К тому же Mobile Stealth Generator имеет автономный источник энергии, а значит может быть использован для защиты участка обесточенной противником базы.

В довершение ко всему военный потенциал Nod`a пополнился новым киборгом. Кошмарное порождение Cabal`a, паукообразный Reaper за раз парализует до трех вражеских пехотинцев, а от врагов посерьезнее отбивается ракетами. Использовать этого монстра можно будет только в multiplayer-режиме.

Местная фауна также получила подкрепление в лице Tiberian Floater. Это милое создание, чем-то напоминающее гигантскую медузу, будет демократично атаковать все, что проходит и проезжает рядом, не делая различий между войсками GDI и Nod. Технику ждет мощный электрический разряд, для пехотинцев приготовлено облако тибериевого газа — и в отличие от примитивной биомассы Floater будет существом вполне разумным и враждебным.

В оригинальном Tiberian Sun не было особой нужды беречь ветеранов — их способности были не столь значительны, чтобы тратить дополнительные силы и средства на транспортировку и лечение. **Firestorm** призван исправить сложившуюся ситуацию — социальная программа реабилитации инвалидов войны станет куда более актуальной за счет новых весьма впечатляющих способностей, которыми они будут наделяться.

FirestormMultiplayer-режим пополнится новым вариантом, получившим название Global Domination. Суть его заключается в том, что приверженцы GDI и Nod будут объединять свои усилия для совместного достижения цели — мирового господства. После объявления Westwood очередной интернетовской битвы за контроль над территорией Соединенных Штатов или Европы компьютер начнет сводить их по одному или по двое в различных зонах конфликта. Некоторые из этих зон генерятся случайным образом, другие представляют собой заранее разработанные карты с фиксированным уровнем развития. Если игроков будет достаточно много (а в этом сомневаться не приходится), битва за мировое господство займет две-три недели реального времени. Мы будем по мере сил и возможностей помогать правому делу своей организации, отслеживать на карте мира победы и поражения союзников, участвовать в глобальной системе рейтингов — и играть, день за днем приближая победу. Westwood обещает вмешиваться в ход игры лишь в случае тотального превосходства одной стороны над другой, но в чем будет заключаться это вмешательство, пока еще не вполне понятно.

18 новых миссий — по девять за каждую сторону, десяток свежих юнитов, полчаса видео и крайне необычный multiplayer-режим — набор для expancion pack`a более чем достойный. Смещенный баланс между GDI и Nod постарались выправить, дорогостоящих актеров из роликов убрали, долгий и неторопливый ход сражений сделали более агрессивным и стремительным. Игра довольно долго находилась в стадии тестирования, и разработчики распределяли параметры новых юнитов с определенной осторожностью, чтобы в очередной раз не допустить смещения баланса — теперь уже в сторону GDI. Правда, существуют некоторые опасения, что со всеми техническими новинками война между GDI и Nod превратится в глобальную битву overpower`ов — когда два человека держат палец на ядерной кнопке, и побеждает тот, кто успел ее раньше нажать. Однако из песни слова не выкинешь — прогресс не стоит на месте, военная техника развивается. В крайнем случае желающие смогут отключить соответствующий уровень технического развития. О сюжетной концовке кампаний ничего не известно, однако скорее всего она будет подготавливать почву для следующей игры вселенной Command & Conquer — Tiberian Twilight, лицезреть которую мы сможем не раньше чем через пару лет. Ну а пока осталось лишь дождаться скорого выхода **Firestorm** и убедиться в том, что все и в самом деле изменилось к лучшему.

СИ PREVIEW



**Платформа:** Dreamcast, PlayStation2, Naomi
**Жанр:** 3D-Файтинг
**Разработчик:** Team Ninja
**Издатель:** Tecmo
**Онлайн:** www.tecmoinc.com, www.tecmo.co.jp
**Дата выхода:** 10 марта 2000

# DEAD OR ALIVE 2






Сергей Овчинников

Удивить сегодняшнюю игровую публику нелегко. Еще труднее вызвать какие-либо положительные или одобрительные эмоции у теперешних игровых журналистов. Тем не менее компании Tecmo с ее гениальной и вместе с тем невероятно наивной концепцией Dead or Alive этот фокус удался. Причем дважды. Подряд.

Tecmo совершила что-то совершенно невероятное. Она не только нахально вошла на рынок 3D-файтингов, на котором безраздельно, казалось бы, властвовали Virtua Fighter и Tekken вместе со своими многочисленными сателлитами производства Sega и Namco, но и умудрилась отхватить изрядный его кусок. При этом абсолютно ничего нового с точки зрения игрового процесса первый Dead or Alive практически не представлял. Довольно стандартная игра на Model 2 производства Sega с несколько ускоренным вариантом Virtua Fighter и легким налетом Tekken'овского стиля взлетел на вершины хит-парадов и оставался там весьма продолжительное время. Солидный успех ждал и «домашние версии» игры, вышедшие сначала на Saturn, а после и на PlayStation. Секрет DoA прост до безобразия: добрая половина персонажей в игре была выполнена с явным закосом в знакомую любому фанату аниме технику Hentai. А если проще, то женские персонажи DoA, в отличие от харизматичных героинь VF или бешеных комбисток из Tekken'a, обладали более привлекательными персоналиями. Солидные бюсты, совершающие умопомрачительные покачивания и колебания во время боя, предельно откровенные костюмы (самые своеобразные из которых доставались в качестве призов за успехи в игре) — все эти дизайнерские трюки и превратили в остальном достаточно средний Dead or Alive в межнациональный суперхит.

История с **Dead or Alive 2** гораздо интереснее, как, впрочем, и само новейшее творение Tecmo. Студия Team Ninja начала работу над проектом около двух лет назад, с энтузиазмом восприняв технологию Naomi, новой платформы компании Sega для игровых автоматов, дублирующей Dreamcast во всем, кроме объема оперативной памяти. Несмотря на непритязательность фанатов серии, готовых играть во что угодно, только бы со старыми девками и парой новых персонажей с еще большими хммм... объемами, Tecmo подошла к проекту настолько серьезно, что на горизонте замаячила революция. И действительно, то, что миллионы японцев вот уже три месяца как могут лицезреть в любом зале игровых автоматов, и то, что мы буквально через несколько недель сможем запустить на своих Dreamcast'ax (у кого данные машины имеются, естественно), можно смело назвать самым серьезным продвижением в жанре со времен Virtua Fighter 3.

В **Dead or Alive 2** Tecmo традиционно реализовала практически все хорошие идеи, которые появлялись у основных конкурентов (Sega, Namco, Capcom) за последние пару-тройку лет. Из Soul Calibur позаимствована возможность персонажей свободно перемещаться по рингу во время боя. В отличие от своеобразного полурешения этой проблемы в VF3, в DoA вы действительно можете с легкостью ходить по арене, хотя и не с такой скоростью, как в Soul Calibur. Второй момент Team Ninja аккуратно выхватила из Capcom'овской идеи одновременных поединков четырех бойцов, когда каждый игрок выбирает перед боем двух персонажей и может переключаться между ними в любой удобный для него момент и, более того, может использовать переключение персонажей для того, чтобы реализовывать специальные удары, захваты или же продлевать собственные комбы. Надо заметить, что Tecmo стала далеко не первой компанией, которой эта идея показалась интересной. Namco'вский Tekken Tag Tournament предлагает этот самый Tag-режим
















как свое главное и, увы, практически единственное достоинство, помимо восхитительной графики, разумеется. В отличие от TTT, в **Dead or Alive 2** смена персонажа реализуется не достаточно сложной комбой, а лишь нажатием одной единственной кнопки (в Dreamcast-версии ею будет правый shift).

Основным же нововведением в этой экстраординарной игре стало появление многоуровневых арен. Даже в самых качественных 3D-файтингах проблема размера ринга всегда стояла очень остро. Ограничения железа, нежелание дизайнеров мучиться с реальной трехмерностью (Namco, например, вплоть до своего прихода на PlayStation2 довольствовалась лишь псевдотрехмерными аренами, в которых реально в 3D сделан лишь ринг, а окружающий пейзаж — лишь плоская картинка, изредка снабженная некоторыми 3D-деталями) — все эти проблемы никому еще не позволили создать даже иллюзорную свободу в драках. Отчасти проблему решил Virtua Fighter 3, однако даже полностью интерактивные арены были слишком малы, чтобы перестать ощущать, что герои дерутся в некоей декоративной клетке. В **Dead or Alive 2** мы увидим гигантские трехмерные ландшафты, состоящие из нескольких уровней. На каждом из них расположена своя арена. Поединок начинается на самом верхнем уровне и потом, в зависимости от действий игроков, он может перенестись на уровень ниже или же совсем вниз. Как только одного из персонажей выталкивают с арены вниз, второй мгновенно прыгает за ним, чтобы продолжить схватку. Конечно, этот прием использовался и раньше, но только в двухмерных файтингах. В 3D его перенесла сама Tecmo, причем сделала она это просто блестяще. Дизайн большинства арен великолепен. Китайские пагоды на берегу озера рядом с гигантским водопадом, старинный театр, готический, но совсем не мрачный храм, странные коридоры какого-то космического корабля, какой-то высокотехнологичный завод, электростанция — все это в великолепном 3D, с гигантским количеством деталей, в высоком разрешении.

В игре 12 персонажей плюс два или три секретных героя. Две абсолютно новые девушки, одна другой краше. Милым нововведением в DoA стали сюжетные вставки. В то время как в большинстве файтингов сюжет либо вообще никак не обозначен, либо представлен в крайне примитивной сжатой форме типа «В конце энного тысячелетия лучшие бойцы планеты собрались...», в творении Tecmo присутствует четко обозначенная сюжетная линия для каждого из героев, которая раскрывается посредством многочисленных роликов на движке, проигрываемых между боями. Подобный подход помогает как можно быстрее принять героев, выбрать себе любимчиков не только по стилю их боя, но также и по характеру. Стоит ли говорить, что и ролики выполнены по высшему стандарту. Tecmo отнеслась к локализации игры для американской аудитории настолько бережно, что решила даже оставить оригинальные японские голоса, снабдив происходящее английскими субтитрами.







Графически игра представляет собой серьезный шаг вперед как для архитектуры Naomi, так и для Dreamcast. Одно время даже ходили слухи, что такая красота не может работать на одной единственной плате Naomi и что Tecmo секретно использует в игровом автомате две или даже три параллельно подключенных Naomi. Версия же игры на Dreamcast не только разметала в клочья все подозрения, но и доказала, что пределы платформы все еще невероятно велики. Что касается грядущего Tekken Tag Tournament на PS2, то Namco придется молиться, чтобы их супер-дупер Tekken хотя бы приблизился по графическим качествам к великолепной DoA2. Спустя неделю после японской премьеры PlayStation2 **Dead or Alive 2** (который останется эксклюзивом на Dreamcast, по крайней мере на американском рынке, благодаря вовремя заключенному соглашению Sega of America и Tecmo) выйдет в США, и нет никаких сомнений в том, что эта игра станет еще одним серьезнейшим аргументом в пользу приобретения этой чудо-машины для многих тысяч игроков.

СИ PREVIEW

# HIDDEN&DANGEROUS: DEVIL'S BRIDGE

Дмитрий Эстрин

**Платформа:** PC
**Жанр:** 3D-acrion/sim/стратегия
**Разработчик:** Illusion Softworks
**Издатель:** Talonsoft
**Онлайн:** www.illusionsoftworks.com/hd.htm
**Дата выхода:** зима 2000

Кстати, вы заметили, что в последнее время наблюдается серьезное увеличение сроков разработки add-on'ов, expansion pack'ов, наборов дополнительных миссий и тому подобных штучек? Раньше от выхода игры до выхода различного рода дополнений к ней проходило всего несколько месяцев, а сейчас — около года. А все потому, что разработчики стали серьезней относиться к возможности "дозаработать" на уже вышедшем продукте. И для нас это, вне всяких сомнений, хорошо, если не считать отдельных окончательно клинических случаев.

Подозреваю, что среди читателей могут оказаться отдельные товарищи, до сих пор ничего и не слышавшие о **Hidden&Dangerous**. Специально для них считаю полезным вкратце повторить то, о чем мы говорили около года назад. Эта игра представляла собой чрезвычайно реалистичный стратегический action, в котором игрок выступает в роли одного из бойцов отряда специального назначения, действующего в тылу у немцев во времена Второй Мировой Войны. Совершенно справедливы и оправданы возникающие аналогии с Rainbow Six и Spec-Ops. Напомню также о такой характерной черте игры, которая представляет собой невероятно высокий уровень сложности. Помнится, именно это оказалось причиной, в силу которой многие отказались оценить по достоинству невероятные игровые возможности **Hidden&Dangerous**.

И не стоит особенно удивляться по поводу того, что в Devil's Bridge окажется всего-навсего девять миссий. Хотя бы потому, что пройти их быстро не удастся — игра получилась на порядок сложнее. Это не значит, однако, что немецкие солдаты будут вести себя еще агрессивнее (пожалуй, дальше уже не куда). Просто изменилась структура самих уровней — во-первых, они стали больше, во-вторых, — насыщеннее, а, в-третьих, возросло количество заданий, приходящихся на одну миссию. Судя по всему, девяти миссий должно хватить за глаза.

Действие игры будет проходить, соответственно, в Польше, Арденнах и Греции. В польской кампании немецкие ученые создали какой-то бомбардировщик, представляющий реальную угрозу для союзных войск. Команде спецназа надлежит украсть уникальную технологию самым что ни на есть банальным способом. То есть просто-напросто угнать этот самый бомбардировщик, созданный в единственном экземпляре. Кстати, по словам разработчиков вторая миссия этой кампании — точная копия завязки "Спасения рядового Райана". Под адским огнем неприятеля нам надлежит высадиться и укрепиться на берегу. В Арденнах придется добить немцев, приготовившихся к решающему контрудару. Очень много стрельбы, беготни, то есть чистого action'а. Очень любопытна финальная кампания в Греции. Война уже закончилась, но оставшиеся профашистские группировки занимаются диверсиями на Балканах. Надлежит уничтожить все партизанские отряды, что в тактическом отношении может оказаться чем-то действительно новым.

Серьезные изменения постигнут интерфейс тактического экрана. Он станет настолько проще, что, возможно, даже возникнет какой-то смысл время от времени им пользоваться. Вспоминая оригинальный **Hidden&Dangerous**, эти слова вряд ли можно считать шуткой.



Разумеется, нам обещают больше оружия. Разумеется, оно будет абсолютно реалистичным. В общем-то, в нормальном add-on'е это и так должно подразумеваться. Более интересными представляются заявления разработчиков по поводу военной техники. Конечно, ее будет значительно больше, но самое главное — то, что в некоторых миссиях использование какого-нибудь бронетранспортера приобретет первоочередную важность. Самым серьезным образом должно упроститься управление техникой. Помнится, в **Hidden&Dangerous** солдат, занявших места на том же броневике, было достаточно сложно заставить стрелять туда, куда нужно. Будем надеяться, разработчикам удастся решить эту проблему.

Что касается графики, искусственного интеллекта и интерактивности, ничего удивительного сообщить не могу при всем своем желании. Все останется примерно так, как было, хотя это, на мой взгляд, вовсе не плохо. Сами разработчики старательно акцентируют наше внимание на обновленном звуке. Дескать, в игровом процессе он будет играть весьма серьезную роль. К примеру, мы сможем определить местонахождение часового по звуку его шагов. Немного напоминает Thief, не правда ли? Если разработчики действительно сдержат свое слово, то игра, пожалуй, будет претендовать даже на некоторую оригинальность.

Лично я в **Devil's Bridge** обязательно поиграю, но... уже сейчас меня интересует, чем же займутся разработчики потом... **Hidden&Dangerous II** — это звучит многообещающе.

СИPREVIEW








# MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

**Платформа**: PC
**Жанр:** Role-Playing Game
**Издатель:** 3DO
**Разработчик:** New World Computing
**Онлайн:** www.3do.com
**Дата выхода:** III-IV квартал 2000

Лев Емельянов

Я знал! Я с момента выхода M&M 7: For Blood and Honor был уверен, что ОНО будет. Продолжение великого, гениального, непревзойденного, любимого (нужное подчеркнуть) сериала просто не может не выйти. Однако, если в самом факте появления восьмой части мало кто сомневался, то что именно в ней случится, никто не имел ни малейшего понятия.



С одной стороны вроде бы ясно — всего будет больше. Но New World Computing в своих хитовых сериалах никогда не ограничивалась количественными изменениями и вносила в каждую новую игру какую-то изюминку, выводившую ее на новый уровень качества. К сожалению, в данный момент на официальном сайте компании 3DO информации — кот наплакал. По сути фирма лишь объявила сам факт, что новая игра будет, показала несколько картинок и дала минимальные сведения о том, что очередной шедевр будет собой представлять. Но мы-то с вами люди опытные, в предыдущие серии играли (попсовую поделку Crusaders of Might & Magic я сюда не причисляю!), в "Героев" рубились, уж как-нибудь разберемся и со скринами, и с крупицами фактов.

Прежде всего, действие будет разворачиваться в мире Jadam — новой, полной опасности и тайн, стране. Вы слыхали раньше это называние? Я — нет, хотя вдоль и поперек истоптал и Энрот, и Эрафию.

На землю вновь вернулся Разрушитель. В этой связи легендарный Planeswalker (самый буквальный перевод — путешественник по измерениям, термин, пришедший из AD&D-мира Planescape) Escaton был замечен в Джедеме, и даже сами природные стихии почувствовали его присутствие. Врата в измерения Огня, Воздуха, Земли и Воды, расположенные на четырех углах мира, открылись, и обитатели этих измерений хлынули в Джедем. Если они все соберутся у Кристалла Conflux, то Джедем, Энрот и Эрафия перестанут существовать. Игроку, как всегда, предстоит повести группу отважных приключенцев в яростный поход с целью спасения мира. Скорее всего, нам дадут возможность самим выбрать концовку игры — или спасти королевства, или, торжествуя, наблюдать, как они навсегда погибнут. Помимо основной сюжетной линии игра будет включать десятки крупных и мелких квестов, выполнять которые можно в любом порядке, а можно и вообще не выполнять.

Новые расы и классы. Ну, это и так было ясно. Сериал возвращается к истокам, когда партия состояла из шести героев, и среди них не было ни одного коллеги и ни одного земляка. Посмотрите на картинки. Во-первых, персонажей теперь пятеро. Во-вторых, на нас без малейшего смущения смотрит какой-то ящер (а может, дракон?), какой то э-э... рогатый тип с кольцом в носу (вероятно, минотавр) и какой-то гипертрофированный тролль (или орк?), ничего не имеющий общего с симпатягами гоблинами из предыдущей серии. Во всяком случае уже доподлинно известно, что в партию можно брать представителей традиционно "злых" рас — троллей, темных эльфов и минотавров.

Разумеется, будут новые монстры, их не может не быть. Увеличение количества и ассортимента пушечного мяса всегда было и есть самым простым и эффективным механизмом изготовления сиквелов. Никакой конкретики пока нет, но осмелюсь предположить, что если Heroes of M&M IV выйдет до **M&M VIII** (я надеюсь, сам факт, что новые Герои будут, никто не станет оспаривать?), то некое представление о монстрятнике Джедема мы получим.

Естественно, появятся новые навыки, заклинания и специальные способности. Вопрос в том, насколько авторам удастся сделать эти нововведения необходимыми для прохождения, иначе они так и останутся декоративными добавками. Разработчики обещают возможность выставлять различные уровни сложности — для чайников и старых ветеранов-ролевиков. Это что-то новое, серия Might&Magic всегда отличалась крайней демократичностью, легкостью в освоении и общей ненапряжностью игрового процесса. Посмотрим, посмотрим...

Интерфейс, как всегда, сразу узнаваем фанатами и легок в освоении для новичков. На картинках видно, что разработчики вняли, наконец, гласу общественности и убрали боковую панель, увеличив тем самым окно в мир. Теперь вся информация и все кнопки находятся сверху. Насколько это будет удобно, покажет время. Ну и, разумеется, сохранится традиционный для сериала походово-реал-таймовый боевой режим.

Вот, собственно, и все, что мы на данный момент знаем. В завершение хочется сказать еще одну вещь. Несмотря на то, что 7-я серия поддерживала 3D-ускорители и имела 2 различные концовки, мне лично 6-я нравится намного больше. Почему? Это трудно выразить словами, просто вспомните, сколько времени NWC ваяла M&M 6. Года четыре, если не больше. Там было с любовью и старанием нарисовано каждое деревце, там один дом был не похож на другой, там локейшены были узнаваемы с первого взгляда (больше всего меня поразило то, что почти в каждой комнате каждого подземелья был свой узор плиток на полу). Игра была яркая, сочная, взрывная. А вот M&M 7, созданная всего лишь за год с небольшим, несмотря на все свои навороты, получилась более блеклой, однообразной и... души в ней меньше было!

Так давайте же надеяться, что на этот раз New World Computing постарается и сделает нам настоящий живой и теплый мир, в который захочется возвращаться вновь и вновь. А что до новых рас, классов, заклинаний и захватывающих приключений — в этом никто и не сомневался.

**СИ** PREVIEW









# DRIVING EMOTION TYPE-S

Сергей Овчинников

С наступлением нового года долгожданная PlayStation2 начала, наконец-таки, завладевать умами и душами не только многочисленных своих фанатов и поклонников, но и ваших покорных слуг.

**Платформа:** PlayStation2
**Жанр:** Гоночный симулятор
**Разработчик:** Escape
**Издатель:** Square
**Онлайн:** www.escape.co.jp
**Дата выхода:** конец марта 2000

Несмотря на чрезмерно радужное принятие новой платформы практически всеми представителями пишущей компьютерной братии по всему миру, со стороны редакции «Страны Игр» однозначной поддержки или одобрения начинаний Sony, как вы наверняка заметили, не замечалось.

Однако с приближением магической даты 2(k).3.4 мы постепенно начали «оттаивать» в силу медленно, но верно меняющихся обстоятельств. А главная причина в том, что многочисленные разработчики всевозможных проектов на новую платформу Sony, наконец-то, начали с грехом пополам показывать свои творения, пусть и не всегда чем-то примечательные, но по крайней мере интересные с графической точки зрения. Мы по-прежнему полагаем, что Sony явно пока преувеличивает свои возможности по мгновенному занятию PlayStation2 крупной доли рынка, однако последние события и анонсы наверняка помогут несколько поправить далеко не самую приятную на данный момент ситуацию. Одним из таких событий, безусловно, стало шоу Square Millenium, на котором крупнейшее независимое (как считается) японское издательство Square анонсировало свои новые проекты на PS2 (включая и целых две новых Final Fantasy). Впрочем, объявление игр из серии Final Fantasy — это лишь формальная поддержка Sony, реально же в течение ближайшего года Square намеревается выпускать на PS2 проекты, несоизмеримые по масштабу и бюджетам с такими титанами, как FF. Бейсбол, рестлинг, гоночка — это пожалуйста. До масштабных RPG и даже по прикидкам достаточно солидного проекта Bouncer дело не дойдет по крайней мере до осени.



Созданием гоночного симулятора с непривычным названием **Driving Emotion Type-S** (под словечком **Type-S** понимается, естественно, «Типа Square») занимается команда Escape, ответственная за чудовищный проект Racing Lagoon, который, несмотря на золотые словечки «RPG от Square» на коробке, полностью провалился на японском рынке и даже не был переведен на английский в силу своей бесперспективности. Кстати, если вы зайдете сейчас на собственный www-сайт Escape.co.jp, то никаких упоминаний о Racing Lagoon вы там, естественно, не найдете. Впрочем, один провальный проект хоть и заставляет с некоторой настороженностью относиться к будущим работам компании, по сути дела к **Type-S** отношения не имеет. Первая игра от Square на PlayStation2 пока выглядит (а по свидетельству очевидцев, и играется) вполне адекватно тому, что мы вправе ожидать от новой приставки.

Ничего особенно таинственного в этом проекте для нас нет. **Type-S** — это достаточно стандартный, хотя и оригинально сработанный клон Gran Turismo, который в отсутствие своего главного конкурента GT2000 вполне сможет основательно позабавить сторонников реалистичного подхода к гоночным играм, прикрывая таким образом оставляемую Ridge Racer'ом дыру в жанровой библиотеке новой платформы. Три десятка лицензированных автомобилей нескольких японских производителей плюс пара моделей от Ferrari и Porsche, выполненных с изрядной тщательностью. Чрезвычайно насыщенная физическая модель, обрабатывающая не только заносы и правильную постановку световых бликов, но и такой важный эффект, как столкновения автомобилей. Богатые системные ресурсы PlayStation2 (которая реально превосходит Dreamcast в производительности в четыре-пять раз) позволяют разработчикам с легкостью размещать на экране до шестиосьми автомобилей одновременно без всякой потери качества. Фирменные эффекты PlayStation2 — странного вида освещенные текстуры, бесконечный motion blur, качественные полигонные модели всех и






вся при явном недостатке их оформления. Выглядит все это, надо сказать, весьма неплохо, и уж по крайней мере кажется глотком свежего воздуха после бесконечных сверхчетких и квадратичных игр на современных 3D-акселераторах.

Игровой процесс представляет собой несколько упрощенный Gran Turismo с более разнообразными трассами для пущей визуальной привлекательности. Города, деревни, горы, реки и озера в своем полном дневном или ночном великолепии сливаются воедино, чтобы свести вас с ума своим блеском и великолепием. А тем временем собственно объекты вокруг трасс выглядят пока чрезвычайно примитивно. За разворачивающимся действием можно наблюдать как от третьего, так и от первого лица, причем разработчики особо подчеркивают тот факт, что кабины сработаны на редкость тщательно и скопированы они с реальных моделей представленных в игре автомобилей. Еще одной чрезвычайно интересной, но наверняка недоступной для нас особенностью игры станет ее онлайновый компонент. Как только Sony соизволит выпустить для PS2 модем или устройство, выполняющее также его функции, Square обязуется выкладывать на сайт своей новой службы Play Online новые трассы, а также специальные кампании, посвященные реальным соревнованиям последних дней. Однако это счастье свалится на нас, видимо, лишь в следующем году.

**Type-S**, наряду с такими проектами, как Bouncer, Ridge Racer V или Tekken Tag Tournament, вполне может составить реальный фундамент будущего благополучия PlayStation2. Остается лишь надеяться, что этот фундамент окажется достаточно прочным и не даст трещины в самый неподходящий момент.

СИ PREVIEW





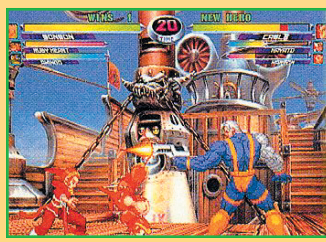
# MARVEL VS. CAPCOM 2

Если вы думали, что в XXI веке двухмерные драки прекратят свое существование как класс, то вы глубоко ошибались. С приходом нового тысячелетия такие классические серии игр, как Street Fighter от Capcom и King of Fighters от SNK, не только не прекратили свое существование, но и умудрились снова привлечь к себе внимание игрового сообщества.

Борис Рроманов

**Платформа:** Dreamcast
**Жанр:** Capcom'овский файтинг
**Разработчик:** Capcom
**Издатель:** Capcom
**Онлайн:** www.capcom.com
**Дата выхода:** март 2000

Как уж мы до такого дожили, я уж и не знаю, но очередная супериидиотская затея от Capcom, в этот раз прозванная ее создателем звучным и говорящим само за себя именем **Marvel vs. Capcom 2**: New Age of Heroes, снова появилась на страницах нашего журнала. А это значит, что она нам понравилась. Как такое могло с нами произойти, мы так и не поняли, однако существует вероятность, что именно ее идиотизм, о котором ниже и пойдет вся речь, послужил этому основной причиной. С технической точки зрения ничего особенно в **Marvel vs. Capcom 2**, кроме того что эта игра станет первой двухмерной дракой от Capcom, разработанной эксклюзивно для игровой приставки, к сожаленью, нет. А вот с игровой точки зрения в этом проекте нас ждет пара довольно крупных сюрпризов. Во-первых, в ней разработчики предложат нам на выбор не 10, не 20 и даже не 30, а целых 50 различных героев. А во-вторых, именно в **Marvel vs. Capcom 2** вы сможете впервые выбрать сразу трех героев и менять их по своему усмотрению непосредственно во время боя или объединять их атаки в единое целое. Ну и, наконец, как вы уже могли догадаться, в этой игре будут представлены практически все герои из различных





Capcom'овских игр, а также практически все персонажи Marvel'овских комиксов. В общем, сплошное фанатство, да и только.

Напоследок стоит добавить, что по своей сути **Marvel vs. Capcom 2** не будет представлять собой серьезный файтинг на манер Street Fighter'а. Все в этой игре будет сделано лишь ради прикола. И только для него. Трудно сказать, насколько популярным станет это творение за пределами своей Родины, и понравится ли кому-нибудь из вас идея выхода на Dreamcast'е какого-то там двухмерного файтинга. Для Capcom эти мелочи уже не важны, так как в своей родной Японии, да и в стане своих фанатов, новый капкомовский проект уже получил активную поддержку.

**СИ** *PREVIEW*

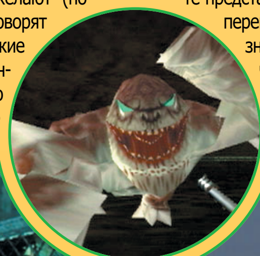
# TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

В то время пока Acclaim все еще думает, на какие платформы выпустить третью часть своего то ли хитового, то ли провального турка, нас уже успели посвятить в его все основные подробности.

Борис Романов

**Платформа:** N64, PC, Dreamcast
**Жанр:** FPS
**Издатель:** Acclaim
**Разработчик:** Acclaim
**Онлайн:** www.3do.com
**Дата выхода:** сентябрь 2000

Начнем с самого главного: разрабатывать эту игру будут изначально для платформы Nintendo 64, при всем при том что сами разработчики этого делать ну просто не желают (по крайней мере так говорят некоторые американские средства массовой информации). Однако для Acclaim более важным является сегодня не игру классную выпустить, а денег заработать и, что самое главное, сохранить хорошие отношения с Nintendo в свете «скорого» выхода в свет ее новой платформы. Исходя из этого вы все сможете представить себе, как будет выглядеть возможный перевод третьего турка на PC, Dreamcast и Бог знает на что еще. Тем не менее, для многочисленных американских владельцев Nintendo 64 большего подарка к первому сентября представить просто невозможно.



Что касается самой игры, то все фанаты турка смогут увидеть в ее третьей части 20 новых уровней, насладиться похорошевшей графикой, получить возможность записываться в любое время и попробовать в деле некие новые deathmatch-режимы. Более подробной информацией Acclaim пока делиться не стал, однако мы уверены, что к E3 на все вопросы по поводу Turok 3 вы сможете получить уже исчерпывающие ответы. В общем, будем ждать.

**СИ** *PREVIEW*







# ЧИТАЙТЕ В #5 «СТРАНЫ ИГР»




**THE** *SIMS:* Настоящая игра о реальной жизни. Мыльная опера, в которой персонажи делают то, что вы хотите, и как вы пожелаете. Первый в Европе эксклюзивный обзор нового суперхита от Maxis!



**WARCRAFT** *III*: Корейские секретные материалы. Мы досконально изучаем все последние сведения о грядущем шедевре Blizzard и делимся своими впечатлениями от последних сенсационных новостей.



**SUMMONER**: Истинно трехмерная RPG от создателей Descent и FreeSpace! Абсолютно новая, эксклюзивная информация от разработчиков одного из самого масштбаных ролевых проектов года.



**FINAL** *FANTASY* **VIII** — теперь и на PC мы сможем проследить за самым мелодраматичным сюжетом всех современных компьютерных игр. Величайшее творение компании Square подвергается глубочайшему анализу наших экспертов. В добавление к этому — прохождение игры, пригодное к использованию как владельцами PlayStation, так и PC.

**А ТАКЖЕ:**

Resident Evil: Code Veronica
Crazy Taxi
Vagrant Story
South Park Rally

ПРОХОЖДЕНИЯ:
Final Fantasy VIII
The Sims
И многое другое!

**Не пропустите: 62-ой номер «Страны Игр» в продаже с 29 февраля!!!**

**Платформа:** Dreamcast
**Жанр:** action/adventure
**Издатель:** Atlus
**Разработчик:** Atlus R&D 1
**Кол-во игроков:** 1
**Онлайн:** www.atlus.co.jp






# MAKEN X

Борис Романов

**У**мри все живое!!! Демон, заключенный в магический меч, попал в руки японской школьницы, а это значит, что международным террористам-неонацистам, контролируемым президентом Соединенным Штатов, вскоре придет конец.

На самом же деле в новой работе дизайнеров и программистов из Atlus все намного серьезней. И как бы мы ни пытались периодически издеваться над очередным плодом больной фантазии японцев, не признать тот факт, что **Maken X** является не просто очередной проходной игрой, мы не можем. И я не сомневаюсь, что и любой из вас сможет разделить наши восторги, стоит только этой игре попасть к вам в руки.

Без всякого сомнения, основная заслуга в том что **Maken X** привлек к себе такое пристальное внимание, лежит на плечах талантливого Atlus'овского художника, который придумал и нарисовал всех тех сумасшедших монстров и прекрасных героев, которыми наводнен этот мистический триллер. Именно триллер, так как обычной игрой жанра action назвать **Maken X** у меня просто язык не поворачивается. Все дело в том, что в нем основную роль, точно так же, как в любом фильме, играет сюжет и визуально-звуковой ряд, а не какой-то там дурацкий игровой процесс. Последний, правда, в **Maken X** также особо не расстраивает, но об этом мы поговорим чуть позже.

Итак, в какой-то тайной лаборатории, суперстильные ученые, наделенные сверхъестественными способностями, решили воскресить уродливого демона и заключить его в магический меч, который будет способен вторгаться в сознание людей. Но в процессе воскрешения в лабораторию смог прорваться русский кибернетический воин, которому удалось выкрасть руководителя эксперимента и убить его главного помощника, который и занимался непосредственно воскрешением Макена. Но к счастью, в живых осталась дочка профессора, которая и стала первой добровольной жертвой меча. Догнав кибернетического казака и попутно уничтожив пару десятков мутантов, ей удается освободиться от страшной зависимости и переложить ее на плечи своего обидчика. Однако на этом ее злоключения не закончились. А это значит, что нам придется потрудиться и поставить на место злобных монстров и всех, кто за ними стоит.

По своему виду, но не по своей сути, эта игра представляет собой action от первого лица. Однако, в отличие от абсолютного большинства подобных игр, стрелять в Maken X вам практически не придется. Вместо этого вам предлагают уничтожать врагов в ближних боях, махая различными вариантами магического меча. Почему различными? Да потому что в этой игре нам предоставлена возможность, по мере раскрытия сюжета, вселяться в разных героев, которые обладают своими характеристиками и возможностями. Кстати говоря, от того, в кого и на какой стадии игры вы решите вселиться, будет зависеть то, в каком порядке вы будете проходить игру и чем в ней все это безобразие окончится.

Махать мечом (или мечами) в новом творении от Atlus оказалось довольно просто и интересно, а, самое главное, необычно. Здесь, так же как и в любой драке, вы сможете не только тупо наносить удары по своим врагам, но и парировать их удары, блокировать их и отбиваться от летящих в вас предметов. Также в **Maken X** вы сможете во время боя совершать прыжки, способные в мгновение ока переносить вас за спину своего противника для нанесения ему смертельного удара. А для того чтобы вся эта процедура не превратилась в полное уродство, создатели **Maken X** решили скопировать у Zelda боевую систему. Для тех, кто в Зельду не играл, поясню. Подобравшись на определенное расстояние к монстру, вы сможете нажатием кнопки навестись на него и все оставшееся время держать его в поле видимости. Обратной стороной такого подхода к реализации боев, к сожалению, является то, что вы, во-первых, во время такого боя не можете идти туда, куда вам хочется, а во-вторых, навестись на врага вы можете только с определенного расстояния.

Maken X поделена на определенное количество уровней, расположенных во всех экзотических местах нашей планеты. Нарисованы они, как и все в этой игре, просто потрясающе, хотя и не без изъянов. Однако некоторый их минимализм компенсируется отличной скоростью, которая только в редких случаях падает за отметку в 30 кадров в секунду.

Однако все эти разглагольствования по поводу игрового процесса в **Maken X** на самом деле лично на меня наводят полную тоску. Ну не для этого была создана данная игра, чтобы восторгаться ее игровым процессом, построением уровней, качеством головоломок и выверенной боевой системой. В **Maken X**, точно так же как и в любой хорошей японской RPG, главенствующую роль играет дизайн, атмосфера и интересный сюжет. И именно из-за этих трех компонентов в нее и хочется играть, а совсем не потому,



что там так интересно махать этим демоническим мечом. Здесь вы действительно играете роль если уж не в каком-то там высокобюджетном голливудском блокбастере, то хотя бы в великолепном японском мультфильме, наполненном «дикими» персонажами и сдобренном оккультно-мистическим сюжетом. И если вы являетесь поклонниками такого подхода к реализации игр, то пропустить **Maken X** просто не имеете права. Эта игра действительно настолько хороша, что достойна попасть в коллекцию большинства владельцев Dream-cast'a.

СИ REVIEW















**ДОСТОИНСТВА**

Потрясающий дизайн и атмосфера, необычный игровой процесс

**НЕДОСТАТКИ**

Некоторое занудство прохождения игры. Мелкие графические недостатки

**РЕЗЮМЕ**

Незабываемая и по-настоящему стильная игра, с самым лучшим дизайном в мире.

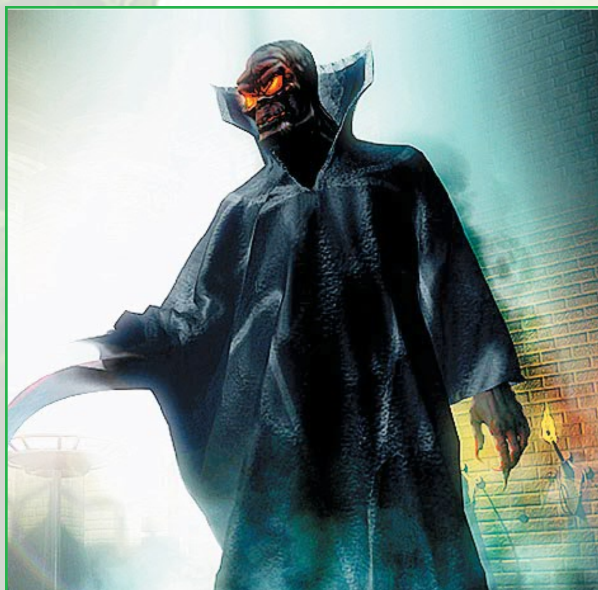
**8.0**

| | |
|---|---|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1.5 | INTERFACE |
| 1.5 | GAMEPLAY |
| 1.5 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

**Платформа:** PC
**Жанр:** RTS
**Западные издатели:** PAN Interactive Publishing и Infinite Loop
**Российский издатель:** 1C/Snowball Production
**Разработчик:** Haemimont Mulltimedia
**Требования к компьютеру:** P200, 32Mb RAM
**Онлайн:** http://www.snowball.ru/om/om game.shtml

# ОГНЕМ *И* МЕЧОМ (TZAR)



Сергей Дрегалин

**П**олагаю, не слишком корректно ставить во главу статьи личную эмоциональную оценку. И, тем не менее, возьму на себя такую смелость и, положа руку на сердце, признаюсь — давно так не оттягивался! Наверное, со времен легендарно приевшегося Warcraft.

Даже Starcraft, даже Tiberian Sun, даже Age of Empires II не смогли вызвать такой релаксации и того глобального просветления, которые буддисты всех стран кличут нирваной. Ну не хватало, не хватало им (играм, не буддистам!) той удальской легкости, того приятного тонкого юмора, той дружелюбности, коими напитана потрясающая игра «**Огнем и Мечом**»...

## ЖИВЕТ *ТАКОЙ* ГОРАЦИО

Перед нами ну просто наиклассическая стратегия реального времени. Но, прошу заметить, — самой высшей пробы и качества. Я бы назвал игру «Warcraft двухтысячного года», т.е. подновленный, стократно усовершенствованный и отточенный хит середины девяностых.

Знаете, почему в качестве сравнения я выбрал именно Warcraft? Да оттого, что большинство других удачных стратегий были излишне технократичны и чрезмерно серьезны, если вам будет угодно. А вот «**Огнем и Мечом**» — это сто двадцать процентов удовольствия не только от динамики, но и от легкости самой игры. Здесь нет гротеска, мрачной жестокости, изощренного насилия... Короче, девиз следующий — играй и не напрягайся!

События основной игровой кампании, помимо которой в «**Огнем и Мечом**» присутствуют также множество заготовленных карт, разворачиваются примерно между 500 и 1000 годами нашей эпохи. Доскональную историческую точность оставим на совести авторов, но вот общий антураж реализован достаточно ярко и жизненно. Монархи постоянно воют друг с другом, вследствие чего окрестные земли раздирают сражения самого разного калибра. Масла в костер войны подливают вассалы, которые тоже мечтают отхватить себе немного от территориального пирога. Ну а во вселенское пожарище превращают этот огонь голодранцы-крестьяне, которые сами не знают чего им надо, но за вилы хватаются при первом же удобном случае.








**ДОСТОИНСТВА**

Тонкий и искрометный юмор, высоченная динамика, простота управления при обилии возможностей, приличный AI, колоритная графика, очень низкие системные требования.

**НЕДОСТАТКИ**

Не слишком много по-настоящему оригинальных и свежих идей, несколько упрощенная система технологий и магии.

**РЕЗЮМЕ**

Кризис в RTS давно миновал, но разработчики до сих пор по инерции поглядывают на жанр с опаской и не берутся за создание стратегии в реальном времени. Только с появлением «Огнем и Мечом» понимаешь, как же последние пару лет не хватало таких игр!..

**8.0**

| | |
|---|---|
| 2 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 2 | INTERFACE |
| 2 | GAMEPLAY |
| 0.5 | ORIGINALITY |
| 0.5 | ADDITIONS |

А тут новая напасть — пришли из ниоткуда Злые Силы. И не просто так наведались, а можно сказать, вторглись с претензиями. На то, говорят, мы и Злые Силы, чтобы чинить всякие гадости. Так что хватайте мечи и пики — будем биться!

Слегка обалдев от такого оборота событий, люди быстренько прекратили воевать между собой и начали кумекать, как бы получше дать отпор новому общему врагу. И тут же пришли к выводу, что без Героев тут не обойтись. Поскольку королева Катерина, которая по противоречивым данным то ли еще бегала под столом в подгузнике, то ли была занята выполнением разъяснительной работы с собственным папашей, который по ночам вылезал из могилы и устраивал пьяные дебоши и прочие хулиганства дисциплины, было принято решение найти своих собственных Героев. Очень скоро выяснилось, что найти Героя было пустяковым делом. А вот уговорить его за бесценок спасти от нечисти королевство-другое было куда сложнее. Да и сами Герои не всегда ведали, кто они есть на самом деле — ведь им на роду было написано только перерождаться, а вот с сохранением боевых навыков все обстояло гораздо хуже. Но на безрыбье... Последний из мэджикан — мэтр Жиров — отправился на поиски недавно возродившегося героя. И, что удивительно, нашел! На свою голову.

Молодого героя звали ГОРАЦИО, и когда Жиров изложил ему...

...Подождите, но вы совсем не знаете Горацио! Возможно, что вы уже мысленно рисуете образ аристократического голубоглазого рыцаря или красавца МакЛауда? Не торопитесь. Сейчас я вам представлю наш гвоздь программы...

## «ЭТО ЖЕ ГЕРОЙ МОЕЙ МЕЧТЫ!»

Надо сказать, благородные герои нынче не в моде. Опостылели и порядком приелись. Смотришь, бывало, на очередного дурачка, который бросается в благородном порыве на толпу супостатов, и думаешь — ну зачем ему это надо? Ну какая корысть? А он тебе в ответ — «За Азерот! За Короля!». Ага, еще за мир во всем мире и лично за крейсер «Аврору»... Тьфу, придурок! (злорадствуя) А-а, отведал орчьих топориков?! То-то, милейший. И вот чего ты добился, скажи на милость, зачем головушку свою неразумную подставил? Притих, не отвечает... Остывает потихоньку...

А вот Горацио — главный герой нашего шоу — парень в доску свой. Его мотивы исключительно корыстны и поэтому предельно ясны. Суди сами, насколько искусственным смотрится порыв героя отбить малознакомую деревушку от нападения, рискуя при этом собственной шкурой! И насколько все становится логично, когда Горацио соглашается отбить кортеж «налоговой инспекции», при этом требуя себе львиную долю от награбленного. Что более жизненно, друзья?

Именно такого — кривоногого, циничного, заносчивого, алчного, но очень живого, бойкого и обаятельного героя подарили нам ребята из Snowball. Уже далеко не в первый раз они берутся за локализацию игры и не просто переводят ее на родной и понятный каждому россиянину язык, но и неизменно привносят что-то свое. И каждый раз это «что-то» на поверку оказывается великолепным юмором, изобилием тонких приколов или оригинальными стилистическими находками. Горацио, между прочим, в оригинале был совсем не таким, каким его вырастили сноуболловцы. Зато под их отеческой опекой он превратился именно в того, кого можно в любой момент искренне назвать «своим парнем». Немного сленга, немного осовременивания, своеобразное и милое чувство юмора — и вот он перед нами. С таким, поверьте, не соскучишься!

Что же, главного героя я вам представил. А теперь давайте знакомиться с игрой.

## «ВПЕРЕД, ОРЛЫ, СПАСАЙ ОБЕД И ВЫПИВКУ»

На чем мы остановились? Верно — Горацио и Жиров отправляются на спасение королевства. Собственно, на этом торжественном моменте заканчивается предыстория игры, за которой раскрывается долина радужных перспектив. На горизонте маячит восемнадцать миссий и финальный бой с Посланцем Зла по имени (или кличке?) Сорокопуд, у которого необходимо отвоевать магическую сферу. Отвоюем, чай не впервой.

Кампания в «**Огнем и Мечом**» начинается очень необычно. Первые пару миссий вы, по большому счету, являетесь лишь наблюдателем. Точнее, немножко пощелкать мышкой вам дадут, но большей свободы не предоставят. Сделано это для освещения сюжета и выработки начальных навыков по нажатию обеих кнопок мышки. Шутки — шутками, а на самом деле уже с четвертой миссии придется не сладко. Очень не сладко. Если в том же Warcraft (что в первом, что во втором) четыре пятых игры проходились вообще незаметно, то в «Огнем и Мечом» подобных поблажек не будет. На дворе вроде как последний год тысячелетия, множество старых стратегий уже пройдено-перепройдено, так что извольте во весь рост подключить свой богатый боевой опыт.

Все без исключения миссии сделаны не в прямолинейном варкрафтовском стиле, а скорее в духе миссий Аллодов. Как это понимать? Объясняю. Во-первых, каждая новая карта предполагает выполнение определенных заданий (спасти кого-то, поговорить с кем-то, отыскать что-то и т.п.). Во-вторых, сами задания могут выдаваться по ходу игры, например, после выполнения предыдущих квестов или при посещении определенной части карты. В-третьих, в «**Огнем и Мечом**» очень много диалогов. Диалоги — весьма сильная сторона проекта, так как в них не только подробно раскрываются новые задания, но и припасено немало приколов.

А что я вам все о Warcraft? Давайте лучше возьмем другого популярного представителя — Age of Empires. Так вот, от этого столпа жанра наша игра скромно позаимствовала идею «многорасовости». Вы можете выбрать одну из трех цивилизаций — арабов, азиатов и европейцев. Очевидно и понятно, что все эти три цивилизации отличаются не только по внешнему виду, но и по механике развития. Если давать приближенную характеристику, то европейцы в большей степени форсируют экономику, арабы сосредоточились на изучении магии, а высокие светловолосые большеглазые азиаты вовсю постигают военное искусство. Набор подданных и сооружений выполнен таким образом, чтобы не нарушать канонов реальной исторической культуры соответствующей цивилизации: у азиатов всюду шмыгают ниндзя, у европейцев готовятся в церквях крестовые походы рыцарей, у арабов парят над землей джинны и ковры-самолеты. Лепота!

Но на этом аналогии с Age of Empires не заканчиваются. Помните разветвленную систему технологий? Нечто похожее с успехом применяется и у нашего клиента. Не буду кривить душой — назвать ветвистым деревом достаточно тривиальную технологическую схему не повернется язык (и не нажмется клавиша), но, тем не менее, определенный набор технологий (кое-где даже многоярусный) в игре наличествует. И без развития науки, которая исключительно жадна до ресурсов и денег, победить врага будет очень непросто. Новые технологии предоставляют доступ к созданию дополнительных юнитов и/или сооружений: например «Крестовый поход» дает возможность буквально за несколько секунд построить в церкви два десятка крестоносцев! Вдумайтесь — два десятка весьма мощных юнитов, мгновенно, да еще и за невысокую плату.

Ладно, переходим к следующему элементу игры — ролевым присадкам. Аллодов помните? Так вот, в «**Огнем и Мечом**» также есть набор характеристик для каждого юнита, которые повышаются по мере накопления боевого опыта. Разумеется, статистика не столь подробна и детальна, как это было в Аллодах, но зато она ведется для каждого без исключения юнита, а последних запросто может быть сотня-другая на одной карте! Кстати, набор боевого опыта можно увеличить не только на поле брани, но и на специальной тренировочной площадке с чучелами. А это, дорогие мои, уже попахивает Dungeon Keeper, не находите?

Чучела, конечно, вещь хорошая, но в доме нужно держать и мясные закуски. В качестве последних выступают Герои — тот самый особый вид юнитов, под руководством которых верноподданные начинают быстрее накапливать опыт. А это, как не трудно заметить, равносильно более быстрому совершенствованию боевых навыков.

Ну а сами Герои, откуда они берутся? Тут есть варианты. Например, можно за определенную плату завербовать Героев в таверне. Или подло подкупить вражеского Героя и взять его к себе службу (грязно, конечно, но как эффективно!). А можно поступить совсем просто — выбрать любой приглянувшийся юнит и дать ему имя, что эквивалентно присвоение статуса Героя. Надо сказать, что возможность одарить именем — великое дело! Тут уж просто сам





Бог велел поднапрячь фантазию и привлечь на помощь список с именами любимых друзей, коллег, преподавателей, соседей... У меня вот бегал шпион Зюган, за которым самозабвенно носилась маленькая команда зюганят... В общем — развлекайтесь!

Ага, тут, кажется, недавно прозвучало слово «таверна»? Очень кстати! Таверна в «**Огнем и Мечом**» чем-то напоминает таверну из Heroes of Might And Magic — помимо найма Героев в этом злачном месте предоставляется возможность сыграть в азартные игры, взять под проценты кредит или быстренько завербовать наемников. К слову, в числе последних могут быть представители других рас, так что не удивляйтесь, когда к вам зайдут на огонек европейцы-самураи. Азартные игры — несколько громко сказано, но суть дела отражает четко. Вам будет предложено установить ставку (от 1:1 до 1:10) и просто кинуть кубики; при этом, что вполне логично, шанс выигрыша напрямую зависит от величины ставки. Ну а новый кредит выдается только в том случае, если вы вернули предыдущий. И не просто вернули, а вернули с процентами (обычная ставка — двадцать процентов).

Когда-нибудь скромное поселение обязательно разрастется до размеров крупного мегаполиса. И вот тут-то вы и пожалеете, что природа не наделила вас второй парой рук и дополнительной головой — столько свалится хозяйственных хлопот. А если еще и враги начинают донимать... Знакомая ситуация, верно? В «**Огнем и Мечом**» сия проблема решена очень изящно — на помощь можно призвать советников, которые будут заниматься в ваше отсутствие хозяйствованием (управлять крестьянами, строить сооружения, вести добычу ресурсов и др.), двигая экономику в определенном русле. Существует три советника: военный, экономический и генеральный, между которыми вы вольны переключаться в любое время. Услуги их, разумеется, бесплатны.

Война — дело неизбежное. С этим нужно смириться и к этому нужно готовиться. Самой лучшей тактикой борьбы против сильного противника являются временные альянсы. Например, с помощью окошка дипломатии заключаем перемирие с не слишком развитой цивилизацией и вместе грозно идем войной на процветающего конкурента. Ну а после этого резво прекращаем все дипломатические отношения и разбираемся с бывшим союзником. Моральную сторону дела комментировать не буду, а лучше скажу, что союзники могут не только сообща управлять войсками, но и вести совместное хозяйство, а также объединить ресурсы.

Особенно полезной и ценной дипломатия становится в многопользовательской игре. Multiplayer в «**Огнем и Мечом**» реализован на совесть — есть куча настроек, несколько вариантов для победы, генератор карт, выбор уровня сложности для компьютерных оппонентов... Не соскучитесь, ручаюсь!

## КРАСОТА... *НЕТ,* КРАСОТИЩА! *НЕТ,* КРАСОТИШИЩЕ!

Просто сказать, что «**Огнем и Мечом**» очень красив, — равносильно партизанскому молчанию. Графическое исполнение игры заслуживает самого, подчеркиваю — самого высокого балла. Стильные сооружения, щедро анимированные юниты, органичный ландшафт, удивительно милое лесное зверье, медлительные коровы с большими бантами... Нет, как бы ни пророчили агонию спрайтов, им еще жить да жить! Такая красотища — ей Богу, залюбуешься!

Но, помимо этого, есть и дополнительные изыски, призванные еще более украсить всю картину. В опциях игры можно включить смену дня и ночи, а также отметить флажок погодных условий. Ночной дождь — это, поверьте, величественное зрелище. Кстати, ни погода, ни суточный цикл не оказывают влияния на механику и логику игры — поэтому их включение/выключение является делом исключительно добровольным.

Игровой искусственный интеллект нужно рассматривать в трех проявлениях — поведение военных подразделений, поведение сооружений и поведение крестьян. Начнем с последних. Трудяги отличаются повышенной работоспособностью, и например, если в течение двадцати секунд им не было выдано ни одной команды, то они отправляются к ближайшему месту, где кипит работа. Так что даже без помощи советников пущенное на самотек хозяйство не придет в полный упадок. Поведение воинов не то что бы гениальное, но вполне осмысленное. Особенно хочу выделить эффективный алгоритм отыскания пути — в игре мне не встретилась ситуация, когда один из бойцов группы во время марш-броска застрял где-либо или потерялся. В целом манера поведения воинов — агрессивная, т.е. на врага они устремляются едва завидев его, но ведь на то они и воины, верно?

Последним в списке значился AI сооружений — и в первую очередь следует отметить AI городских ворот. Очень получилась удобная штука — если к воротам близится враг, то они немедленно поднимаются, ну а в случае приближения союзника, которому нужно попасть внутрь укрепления (или покинуть оное) — гостеприимно открываются. Впрочем, если по каким-либо причинам интеллект ворот вас не устраивает, то можно его отключить и управлять воротами самостоятельно.

Интересуетесь по поводу AI противника? Разумно. Но тут особенно говорить не о чем — просто качественный хороший уровень, не больше, не меньше. Крутых тактических и стратегических приемов компьютер не совершает, но кровь попортить может запросто.

А теперь из разряда «приятные мелочи». Вот, например, поговорим о партизанском ведении войны, связанном с захватом вражеских зданий. Приметили на отшибе империи противника одинокие казармы? Тогда шлем вперед крестьян и даем им команду захватить сооружение. Если все пройдет успешно, то под нашу опеку попадут «иноземные» юниты. При совершении такой диверсии нужно помнить, что захват любого здания требует тем меньше времени, чем дальше оно расположено от королевского замка. Некоторые постройки (особенно религиозного толка) в определенном радиусе повышают «захватостойкость» собственных сооружений, одновременно снижая оную у зданий противника. Так что возведение Великой Мечети прямо в стане врага солидно упростит захват... Вот только есть маленькая проблема, связанная с возведением этого сооружения.

Магия в «**Огнем и Мечом**» не отличается излишней сложностью и служит скорее полезным подспорьем, нежели основной ударной силой. Вызываемые с помощью заклинаний существа (причем, чем мощнее существо, тем дольше происходит процесс вызова) состоят на службе до самой смерти, без ограничения по времени.

На обширных территориях обычно щедро разбросано множество предметов. Это могут быть артефакты, которые повышают ту или иную характеристику, чудодейственные снадобья или свитки с заклинаниями. Свитки, к слову, могут использовать любые персонажи, а вовсе не обязательно волшебная братия. Другие примечательные объекты на карте — это так называемые Врата Небытия, где производится найм четырех уникальных видов юнитов (гномы, призраки, скелеты и орки). Но тут важно помнить, что Врата захватываются по принципу обелисков из Age of Empires — кто последний, тот и владелец. Другими словами, чей подданный подошел к Вратам, в те руки они и перешли.

Все, давайте на этом остановимся, а то я уже начал зариться на хлеб Руководства по игре, которое находится на последних страницах этого номера. Там подробно расписаны все игровые нюансы, а также приведены характеристики всех юнитов. Так что (на правах рекламы) если покупка лицензионной коробки является существенным ударом по вашему кошельку, то вооружайтесь дешевым лицензионным «джевеловом» и нашим журналом!

## ОТТЯГ, *ПОЛНЫЙ* ОТТЯГ!

Вот и наступило время для прощанья с замечательным очаровательным героем. Давайте по этому поводу подведем итоги нашего знакомства.

Итак, первое и самое основное — «**Огнем и Мечом**» не претендует на оригинальность в частностях. Я специально упоминал названия некоторых игр, в которых уже фигурировали те или иные элементы «**Огнем и Мечом**»; ну а при желании их можно было бы привести еще больше. Но давайте мыслить глобально. Согласитесь, все эти мелкие находки никогда не были собраны вместе! Н-и-к-о-г-д-а. А ведь, честно говоря, такую игру давно ждали. Не знаю как вы — а я и многие мои друзья-коллеги ждали.

Во-вторых, очень хочется отметить работу не только создателей игры, но и локализаторов. Snowball по-прежнему держит марку и вновь очень радует — уж насколько был соблазн просто перевести пафосный текст в ортодоксально фэнтези-стиле, так нет — выложились, но сделали веселую, стильную и захватывающую историю. Спасибо, парни!

В-третьих... Впрочем, ладно, не будет никаких «в-третьих»! Уж если не совсем корректно было начинать статью с искренней похвалы и восторга, то заканчивать ими будет полным криминалом. Так что не буду захваливать. А то еще зазнаются, упаси Бог!..

*P.S.* Мы в который раз (и уверены — не в последний) от всей широкой редакционной души благодарим замечательных ребят из Snowball. Ведь без их отнюдь не легкой работы было бы невозможно подготовить этот материал. Спасибо, друзья!

*P.P.S.* И отдельные личные благодарности С.Климову и А.Постникову за качественную и добросовестную работу. Da men! ;)

**СИ** *REVIEW*






Платформа: PC
Жанр: adventure/action
Разработчик: Руссобит
Издатель: Руссобит
Онлайн: www.russobit-m.ru

# SPRING OF LIFE



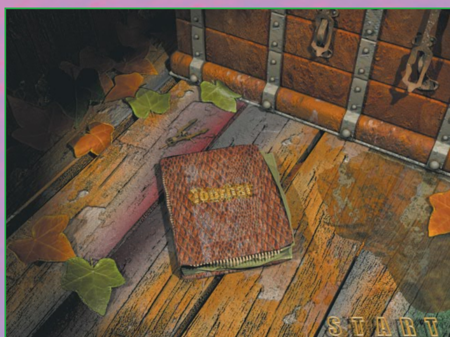
С некоторых пор о смерти adventure принято говорить, как о неопровержимой истине. Между тем можно с определенной долей уверенности утверждать, что жанр этот в настоящее время переживает второе рождение. К первым провозвестникам радостного события можно отнести и шедевральную Shenmue, и невероятно оригинальный **Spring of Life** от перспективной компании Руссобит-М.

Дмитрий Эстрин

Если вы уже успели ознакомиться с содержанием данных об игре чуть выше, то, возможно, эти слова вызовут у вас лишь кривую усмешку. Мол, подумаешь, квест с action'ом смешали! Какое там второе рождение...

Однако далеко не все так просто, как можно было бы предположить. О том, что **Spring of Life**, помимо всего прочего, является adventure, нам позволяет говорить не только общение с многочисленными NPC, мини-квесты и расширенные возможности inventory. На самом деле, прежде всего, внимание обращаешь на сюжет игры. Точнее даже не на сюжет, а на детальное описание того мира, в котором мы оказываемся.

Фантастическая концепция весьма оригинальна, ее главная идея способна вызвать интерес сама по себе. Что же такого особенного в игровом мире **Spring of Life**? Без краткой предыстории нам обойтись не удастся. Триста лет назад группа золотоискателей наткнулась на чрезвычайно богатое месторождение ценного металла прямо в кратере потухшего вулкана. Разумеется, в скором времени лагерь разбогатевших искателей приключений разросся до размеров небольшого города. Его жители тщательно охраняли тайну своего богатства, но однажды случилось то, что и должно было случиться — на город напали бандиты, ищущие легкой добычи. Золотоискатели попытались отбить неожиданное вторжение, и попытка эта увенчалась успехом. К несчастью, многие так и остались лежать на поле брани. Но горечь утраты близких сменилась безмерным удивлением, когда выжившие увидели, что те, кого они еще совсем недавно оплакивали, оказались живыми...



Раны затягивались, увечья исчезали и мертвецы чудесным образом возвращались к своей прежней жизни. Как выяснилось потом, кратер вулкана скрывал не только тонны золота, но и чудотворный источник, воды которого даровали людям бессмертие. Спустя много лет после этого открытия жители города ощутили невероятную скуку. Добровольные узники кратера и собственной неуязвимости, поселенцы, придумали для себя самое невероятное развлечение. Они стали убивать друг друга с расчетом на то, что "по-настоящему" никого убить все равно нельзя. А так — все-таки острые ощущения и так далее. И только много позже люди осознали, что каждая смерть даже для них не проходит бесследно. Души поселенцев постепенно расставались со своими обладателями, которые в конечном итоге превратились в подобие зомби.

Разумеется, во всем городе оказался единственный нормальный человек, который не принимал участие в популярном развлечении. И однажды осознав, что его окружают агрессивные мертвецы, он решил выбраться из кратера вулкана. Это ему удалось, и он перебрался в какой-то провинциальный американский городок вместе со своим подрастающим сыном. После смерти отца Билл узнает о существовании кошмарного города на дне кратера и решает покончить с его существованием. Собственно, это и предстоит совершить вам.

Что представляет собой сама игра? Представьте себе action от первого лица. Один-единственный гигантский уровень в виде пресловутого города внутри вулкана. И несколько десятков NPC, с которыми нам предстоит общаться. При этом в общении активное участие принимает сам игрок. Это значит, что нам дается возможность выбирать реплики, в зависимости от которых NPC предоставят или не предоставят нам важную информацию, ценный предмет или какую-нибудь иную помощь. Эта часть adventure достаточно развернута и привлекательна сама по себе, но... в **Spring of Life** нам придется не только разговаривать. Не стоит забывать и о многочисленных зомби, в которых превратилась часть жителей фантасмагорического города. Соответственно, нам придется осуществлять их отстрел. Как реализована эта часть игрового процесса? Достаточно просто и вместе с тем оригинально. Как только в непосредственной близости появляется противник, мы лишаемся свободы управления, дабы сосредоточиться на тщательном прицеливании и последующем уничтожении зомби. То есть игра превращается в шутер, подобный Virtua Cop, Time Crisis и House of the Dead. Основное правило: убивать надо быстро. На первом месте оказывается хладнокровие и реакция игрока. Эти вставки в стиле action всегда оказываются неожиданными и порой способны сильно развлечь.

В графическом отношении игра более-менее заурядна. Разумеется, поддерживаются 3D-ускорители, а вместе с ними и разнообразные эффекты — тени, туман, динамическое освещение. В принципе, ничего необычного, за исключением чрезвычайно простых моделей персонажей, нет.

Вообще, **Spring of Life** оставляет впечатление массы нереализованных возможностей. И это лишнее доказательство того, что игра, на самом деле, хорошая. Но возьмем, к примеру, чрезвычайно низкую интерактивность игрового процесса. Все игровые объекты за исключением наших непосредственных противников оказались абсолютно статичными. Да и последние ведут себя чрезвычайно однообразно, не в пример своим ближайшим родственникам в House of the Dead. Конечно, несложно понять и разработчиков, которые утверждают, что им, прежде всего, хотелось сделать очень простую игру, но... от такого проекта можно было бы ожидать и большего. В целом **Spring of Life**, вне всяких сомнений, заслуживает общественного признания. Оригинальная концепция мира, находки авторов в игровом процессе, качественный графический движок — это то, на что обращаешь внимание прежде всего. И не исключено, что те самые нереализованные возможности, о которых мы говорили чуть выше, будут воплощены в будущих проектах Руссобит-М.

СИ REVIEW

**ДОСТОИНСТВА**
Оригинальная концепция мира, необычный игровой процесс.

**НЕДОСТАТКИ**
Средняя графика, нереализованные возможности.

**РЕЗЮМЕ**
Один из первых представителей перерождающегося жанра.

**7.0**

| | |
|---|---|
| 1 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1,5 | INTERFACE |
| 1.5 | GAMEPLAY |
| 1.5 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

# EARTHWORM JIM 3D







Герой двух аркадных хитов всех времен и народов червяк Джим в последние годы вел себя как и подобает простому земляному червяку: был скромным и незаметным созданием, обитавшим на страницах комиксов и в сердцах любителей старых игр.

Максим Заяц

Однако рано или поздно это должно было случиться: после того как все более-менее известные соратники по жанру обрели свое продолжение в трехмерном виде, Earthworm Jim просто обязан был последовать их примеру. Вслед за Mario и Donkey Kong, Sonic и Prince of Percia горячо любимый мною червяк Джим приобрел гордую приставку 3D — на два года позже, чем это могло бы случиться. Все дело в том, что когда пришла пора делать продолжение, разработчики первых двух игр из Shiny Entertainment оказались слишком заняты другими проектами — и с поразительной легкостью уступили права на создание третьей части малоизвестной шотландской команде VIS Interactive. Ну а малоизвестные команды разработчиков, стремясь отвоевать себе место под солнцем, либо сразу создают шедевр, заставляющий заслуженных монстров игровой индустрии завистливо кусать губы, либо ваяют нечто такое, о чем хочется забыть в исторически короткие сроки. VIS Interactive, увы, относится к этому второму типу...



Для Джима настали не лучшие времена. Так иногда бывает: вы живете и радуетесь жизни, наигрываете на гармошке любимую песенку — и внезапно вам на голову падает тяжеленный металлический холодильник, да еще и корова в придачу. Кто сбросил их и зачем, так и останется невыясненным. Милиция беспомощно разводит руками и замеряет расстояние между коровьими копытами и холодильником, опечаленные родственники толпятся в больничной духоте возле кровати с вашим бесчувственным телом, а вы... вы несетесь по какому-то подозрительному туннелю на спасение своего почти уже утраченного разума.

**Платформа:** PC, PS, N64
**Жанр:** arcade
**Издатель:** Interplay
**Разработчик:** VIS Interactive
**Требования к компьютеру:** минимум Pentium 166, 16 Мб RAM, 3D-accelerator; рекомендуется Pentium 233, 32 Мб RAM, 3D-accelerator
**Онлайн:** http://www.ewj3d.com

К этой игре попросту нельзя относиться серьезно: лучше оставить всякие попытки понять происходящее и просто от души повеселиться. Путешествуя по закоулкам сознания Джима, мы собираем разлетевшиеся при ударе холодильником «шарики» (да-да, те самые, которые имеют дурацкое свойство съезжать вместе с крышей), попутно общаясь с местными жителями и помогая им в решении их собственных проблем. Как вам, например, понравится задача вернуть петуху-генералу коварно захваченные врагами трусы, отсутствие которых ставит под угрозу само существование куриной нации?! Происходит это в наи-

**ДОСТОИНСТВА**

Забавный сюжет, неподражаемый юмор игры и общая веселая атмосфера.

**НЕДОСТАТКИ**

Если бы присуждали приз в номинации «Худшая камера года», эта игра ушла бы вперед с большим отрывом от конкурентов.

**РЕЗЮМЕ**

При описании игры чаще всего используется приставка «не»: НЕдоработанная камера, НЕудачное управление, НЕсовременная графика.

**6.5**

| | |
|---|---|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1 | INTERFACE |
| 1 | GAMEPLAY |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |













более хорошо сохранившейся области невероятно обширного мозга Джима — памяти. Очевидно, в детстве его напугала идея войны коровьей и птичьей фермы, и вот теперь коварное сознание услужливо подсунуло ему казалось бы уже давно забытый эпизод. Вообще, мозг Джима — довольно опасное место. Так говорила заспиртованная голова Микки Мауса, и я с ней согласен, да. Давно забытые страхи и фантазии обретают здесь силу, их персонажи оживают и далеко не все они ведут себя добродушно. Даже в собственном воображении у Джима довольно много врагов, и борьба с ними отнимет немало времени. Впрочем, главное — делать все с улыбкой: серфингуя по водной глади пруда на розовой свинке, сражаться со своим злейшим врагом PsyCrow, умнеть с каждым подобранным шариком и собирать коровьи вымя, определенное количество которых открывает доступ к следующей области мозга.

За прошедшие годы у Джима появились новые способности: к фирменному удару головой и «вертолету» добавились перекаты, высокий прыжок из низкого приседа и другие акробатические трюки. И новое оружие, конечно. На смену традиционному автомату пришел десяток смертоносных — куда уж там Quake`у — средств борьбы с кошмарными порождениями собственного разума. Один egg gun чего стоит. Стреляющий яйцами автомат-несушка превращает врагов в глазунью, а снайперский режим позволяет навести это чудо техники точно на цель, не оставляя противнику никаких шансов.

Но самым беспощадным и непобедимым врагом Джима остается камера, и с ней, увы, не может справиться даже egg gun. Почти во всех трехмерных аркадах она давала нам повод для нареканий, но **Earthworm Jim 3D** — это нечто особенное, поверьте. Если бы присуждали приз в номинации «Худшая камера года», эта игра ушла бы вперед с большим отрывом от конкурентов. Судите сами: вид от третьего лица подразумевает, что камера будет добросовестно показывать нам Джима со спины, ну, иногда еще и сбоку, всегда выбирая наилучший угол обзора. В каком-нибудь Tomb Raider эта система работает вполне успешно, вот только Ларе Крофт не приходится ежесекундно менять направление бега, перепрыгивая при этом с ящика на ящик, отстреливаясь от врагов и уворачиваясь от их выстрелов — динамика не та. Что полагается делать камере в том случае, если Джиму приспичило вдруг развернуться на 180 градусов? Правильно, поворачиваться следом за ним, что она и делает с кокетливой неторопливостью пожилой черепахи. А враги-то тем временем нападают... За кадром Джим наугад забивается за какой-то ящик — и камера останавливается совсем. На экране стена, симпатичная такая. А враги тем временем продолжают нападать... Скорее, еще есть шанс повернуть камеру вручную! Всего шесть кнопок позволяют установить это чудо техники под любым углом и даже приблизить некоторые объекты... вот только Джим во время всех этих манипуляций передвигаться не сможет. После, впрочем, тоже. Отпускаем камеру. На экране стена, сзади нападают враги...

Что остается? Бежать! Но благодаря общей трехмерности всего происходящего в управлении тоже произошли радикальные перемены. Разработчики решительно отказались от поворотов и движения вперед-назад, вместо этого наградив Джима способностью бежать «на все четыре стороны». Все верно: четыре клавиши, четыре стороны. А что если нам нужно, г-хм... ну, скажем, на северо-запад, а под рукой как назло нет джойстика? Ну тогда можно считать, что нам не повезло. Попытки перепрыгнуть по диагонали с ящика на ящик, в то время как над ухом со свистом пролетают ракеты, а камера добросовестно показывает чем-то приглянувшуюся ей текстуру потолка, сравнимы разве что с желанием темной дождливой ночью выпрыгнуть без парашюта из пролетающего над Петербургом аэроплана и непременно угодить в итоге в печную трубу Эрмитажа.



Общая идея графического оформления игры не претерпела особых изменений — нас по-прежнему окружает яркий и веселый мультяшный мир, населенный забавными персонажами. Анимированы они вполне достойно, но общая угловатость, проистекающая из невеликого числа полигонов, и довольно низкое (800X600) максимальное разрешение лишний раз указывают на то, что и в плане графики **Earthworm Jim 3D** не дотягивает до современных стандартов. Звук? Он есть. Это гениальное замечание — единственное, что приходит на ум после трех часов игры (к этому времени вообще начинаешь сживаться с ушибленным холодильником червяком и чувствуешь, что впадаешь в кому). Музыкальные темы вполне ненавязчивы, а все остальное добросовестно вопит, взрывается и грохочет вокруг, не вызывая отрицательных эмоций.

Но как бы то ни было, внешность — не главное. Составляющими успеха хорошей аркады служат в первую очередь динамика игрового процесса и отсутствие вызывающих глухое раздражение технических недоделок и лишь потом графика. Повальное увлечение 3D не самым лучшим образом сказывается на играх этого жанра — практически все хиты прошлых лет обрели свое трехмерное продолжение, но лишь считанным единицам удалось при этом сохранить свое «Я» и стать если уж не интереснее, то по крайней мере, не хуже предшественников. **Earthworm Jim 3D** к этим исключениям явно не относится. Поспешив сбыть с рук права на изготовление третьей части игры, Shiny Entertainment совершила ошибку — и результатом стала недоработанная камера, неудобное управление и общее разочарование фанатов, два с лишним года прождавших чуда. Поначалу казалось, что хотя бы часть недоделок сможет исправить патч, но теперь я все больше склоняюсь к мысли, что патч этот должен называться Earthworm Jim 4 и заниматься его разработкой следует исключительно отцам-основателям из Shiny Entertainment. А до той поры рекомендуется время от времени проходить первые две части игры — чтобы не потерять форму и надеяться, что печальный опыт **Earthworm Jim 3D** принесет разработчикам хоть какую-то пользу.



СИ REVIEW

**Платформа:** PC
**Жанр:** action
**Издатель:** 1C/Electrotech Multimedia
**Разработчик:** Electrotech Multimedia
**Требования к компьютеру:** P-200, 32 Mb RAM, 4x CD-ROM, 3D-Accelerator
**Онлайн:** www.1c.ru

# KILLER TANK




Выход ожидаемой игры — всегда праздник. Достаточно вспомнить то, как выходил долгожданный QIII: ажиотаж, шум, крики женщин, плач детей — все атрибуты. А если речь идёт о выходе какой-нибудь отечественной игры, так тут святое дело ждать и свято надеяться, что выйдет что-то пускай не супер крутое, но качественное и играбельное.

Михаил Кабанов

Можно сказать, что **КТ** уже вышел (статья будет напечатана как раз к моменту появления коробок и «джувелов» на прилавках магазинов и на развалах Горбушки), и что мы можем сказать по этому поводу? Игра хорошая, играбельная, пускай и не самая лучшая среди аркадных экшенов себе подобных, но достойное место на полках почитателей жанра да и вообще в коллекции геймера она наверняка займёт.

Одной из основных черт игры является наличие story line. Усложнение аркадного экшена сюжетом — задача не каждому по плечу, ибо непосредственные методы введения сюжета в игру подобного жанра может вылиться во что-нибудь подобное сюжету Q2, где сюжет скорее дань уважения, нежели необходимая feature.

Разработчики **КТ** подошли к этой проблеме с полным пониманием дела и пониманием того, что либо это делать грамотно, либо лучше вообще не делать. Они решили сделать и сделать грамотно. Как следствие, в игре нет никаких убогих location #3, которая гипотетически может быть пустыней, лесом или иметь зимний пейзаж, а есть цепь миссий, у которых есть одна глобальная цель — продвигаясь по этой цепочке, геймер узнает всё больше подробностей и тонкостей, которые, собранные воедино, дадут полную и чёткую картинку происходящего. Сама же сюжетная линия представлена в игре серией мультфильмов-комиксов между миссиями, из которых, по словам авторов, теперь тянут почти на целый мульт-сериал — с ними можно согласиться, ибо если в мультфильме есть действующее лицо, то его поведение и характер чётко продуманы: одежда и вообще вся прорисовка персонажа об этом явно свидетельствуют.

Также одной из организующей частей сюжета являются миссии, которые непосредственно должен выполнить геймер. Не уверен, что найдётся человек, которому в шутере ещё не надоело слышать в брифинге перед миссией такие ключевые слова: «Kill'em all» или «Waste those bastards». Именно из-за наличия смысла Half-Life стал игрой 98 года.

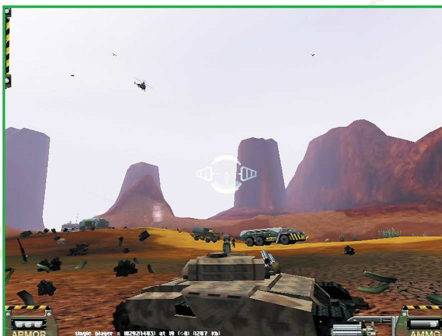
Интересными, а главное разнообразными миссиями обладает и **Киллер Танк**. Например, сопроводить колонну автомашин, перевозящих сверхсекретное оружие — чуть отвлёкся на разрушение какого-нибудь придорожного домика (колон-
















на едет намного медленнее, чем ваш танк, поэтому приходится импровизировать), как вражеский танк подкрался сзади и начал плавно расстреливать один из охраняемых вами автомобилей.

Или вот ещё пример достаточно интересной и своеобразной миссии. Цель, правда, всё равно — убить их всех, но вот средства для этого выбраны очень удачные.

Для того чтобы пробраться на военную базу, охраняемую со всех сторон неимоверным числом пушек и прочей артиллерией, стоит пристроиться к колонне экспериментальной боевой техники и в её числе пробраться на базу. Только стоит набраться терпения: колонна, опять же, еле тащится, поэтому ни в коем случае не надо пробовать броню этой замысловатой техники на прочность — может и двигаются они, как улитки, а вот стреляют очень «больно» — миссию придётся начать сначала после скоропостижной и быстрой смерти.

А вот нелинейности как таковой в игре не будет. Конечно, можно выбирать несколько разных путей достижения цели, но эти пути несколько условны, поэтому, в принципе, не столь разнообразны.

Теперь о самой игре и, что немаловажно как раз для аркады, о её графике. Прежде всего, ваш танк, который будет маячить у вас перед глазами всю игру. Здесь нет никаких претензий, то есть вообще никаких: всё сделано максимально чётко, безглючно и красиво — не налюбуешься: достаточно сложная модель самого танка, симпатичная текстура, удачно сделанная система переключения оружия — ни сучка, ни задоринки.

Лично я никогда не относил себя к любителям аркад, поэтому даже не мог себе представить, как можно оформить переключения второго оружия танка (первое оружие, как несложно догадаться — пушка, её, кстати, можно апгрейдить — то, что нельзя заменить — мы проапгрейдим!). А всё оказалось очень просто: в том месте, куда обычно бесстрашные солдаты Советской Армии кидают бутылку с зажигательной смесью во всех отечественных фильмах про Вторую Мировую войну, в киллер танке расположен некий отсек, к которому башня танка поворачивается и таким образом позволяет сменить второй вид вооружения. К слову сказать: на башне может стоять 7 различных видов вооружения, начиная от плазменной пушки, заканчивая обычным пулемётом или ракетницей с самонаводящимися ракетами. Кстати, этой ракетницей очень удобно сбивать вражеские вёртолёты, которые вечно сваливаются как снег на голову. А шлейф-то какой от этих ракет — загляденье одно — супер просто. Тоже самое можно и о взрывах сказать — сделаны с любовью.

К сожалению, в игре не всё сделано отлично. Хотя тут нет как бы прямого критерия оценки — супер это или нет, но лично мне показалось, что физика танка немного не соответствует его аркадной и в тоже время экшен сущности. На мой взгляд, если уж поместили пушку, которая вращается с такой же скоростью, с которой вращаешься во всё том же эпохальном Ку, так и управление следует сделать более аркадным, близким к Carmageddon'у (кстати, о Карме вспомнил не случайно: очень бывает приятно раздавить многотонным танком какого-нибудь надоевшего своими выстрелами солдата): в КТ с большим трудом даются повороту в стороны — приходится давить на стрелки с неимоверной силой — кажется, что вот чуть-чуть сильней нажмёшь и повернёшь быстрее — не тут-то было. Конечно, можно встать и развернуться стоя на одном месте, но это явно не то, чего хочется в игре, где основной упор делается на стрельбе и тотальном уничтожении всего живого. Так что будьте уверены, что на первых порах можно сломать клавиатуру — будьте бдительней! Потом привыкните, и «медлительность» поворота уже будете принимать во внимание.

СИ REVIEW




**ДОСТОИНСТВА**

Солидный движок, интересная композиция уровней.

**НЕДОСТАТКИ**

Недостаточно продуманное управление и интерфейс.

**РЕЗЮМЕ**

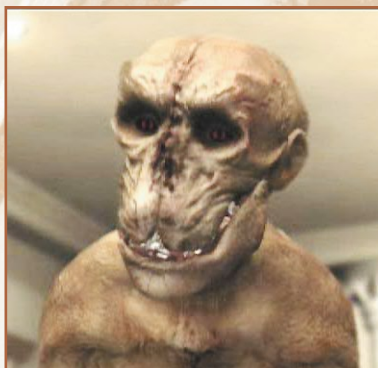
Солидная заявка на титул лучшего Российского Action-проекта, благо особой конкуренции тут не наблюдается. Добротно сделанная хорошая и интересная игра. И этого достаточно.

**7.0**

| | |
|---|---|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1 | INTERFACE |
| 1.5 | GAMEPLAY |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

Платформа: PlayStation
Жанр: adventure
Издатель: Square
Разработчик: Square
Кол-во игроков: 1
Онлайн: www.square.co.jp

# PARASITE EVE II







**Первую часть Parasite Eve можно смело назвать одним из самых больших разочарований за всю историю PlayStation. Эта высокобюджетная халтура была одновременно и красива и ужасна, детализована и бедна, безумно интересна и местами невероятно скучна.**

Борис Романов

Была она также и одним из самых больших хитов Square за всю ее историю, а также последней игрой от этой компании, которой без помощи торговой марки Final Fantasy удалось продаться тиражом более миллиона экземпляров.

Теперь вот вышло ее продолжение, которое, по идее, должно было решить все ее проблемы. Иными словами именно в нем разработчики обещали нам наконец-то определиться как с жанровой принадлежности сериала, так и довести работу по претворению своих задумок в жизнь до логичного конца.

Ну и что у них из этого получилось? Да что и должно было получиться. Parasite Eve окончательно и практически бесповоротно стал еще одним клоном Resident Evil'а. Клоном, замечу, добротным и достаточно интересным. Однако совсем не этого мы желали видеть в этой игре. И, как показали цифры продаж, с нами почему-то согласились даже самые упертые японские фанаты PlayStation.

Однако, точно так же, как первую игру из этого сериала, вторую паразитку нельзя просто списать в отстой и моментально забыть. Здесь все гораздо сложней и неоднозначней. Играть в нее, естественно, можно, и даже существует некая вероятность того, что она вам очень сильно понравится. И что самое интересное, по сравнению с первой игрой процент недовольных новой работой Square будет гораздо более низким, чем раньше. Так что хотя бы по этому критерию **Parasite Eve 2** можно без особых проблем зачислить в стан удачных сиквелов. С другой стороны, вместе с исчезновением многих проблем оригинала из этого сиквела куда-то ушло и, извините за выражение, искусство. Нет, его, конечно, и в первой игре было не так уж и много. Только вот в **PE2** его не стало совсем. В результате игра стала нормальной и, соответственно, практически перестала вызывать какие-либо эмоции. Ну да ладно, вернемся к делу.

Итак, действие этой «кинематографической адвенчуры», как ее обозвала сама Square, разворачивается через три года после нашествия страшной и ужасной митохондрии на мирный город Нью-Йорк. Как вы помните, именно с ее порождениями и боролась в первой части игры наша доблестная служительница закона по имени Aya Brea. За три года она, видать, сумела раскрыть не одно подобное «преступление», так что ее во второй части перевели на более высокооплачиваемую работу в команду ФБР по борьбе с вышеназванной заразой. Эта команда, получившая название MIST (Mitochondria Investigation and Supression Team), как раз и будет заниматься расследованием новой вспышки митохондрической активности, которая в этот раз случилась не в Нью-Йорке, а в многострадальном городе Лос-Анджелесе.




Как уже было сказано выше, Square решила причислить свое последнее произведение к им же придуманному жанру «кинематографической адвенчуры». И это случилось неспроста. Как вы помните, первая «паразитка» была подвергнута жесточайшей критике со стороны журналистов за ее проблематичный игровой процесс, в котором были намешаны в совершенно неудобоваримой пропорции элементы RPG и adventure. Более того, Square еще и умудрилась тогда вобрать в свое несомненно интересное с художественной точки зрения творение абсолютно все проблемы этих двух жанров, тем самым изуродовав перспективную и действительно стильную игру. Нет, безусловно, многим она смогла понравится и в таком виде, однако ситуация на рынке за



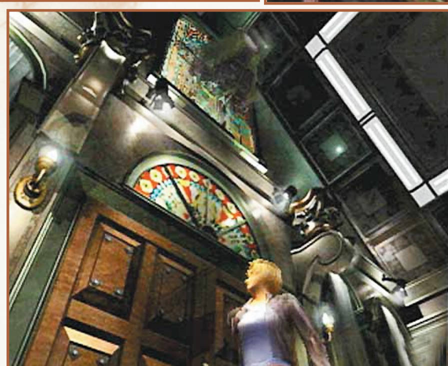





















прошедшее время несколько изменилась. Поэтому, собрав для реализации **Parasite Eve 2** новую команду разработчиков, продюсеры игры решили пойти навстречу фанатам и выпустить в свет такую «паразитку», в которой были бы устранены все проблемы оригинала и сохранены все его достоинства. Стоит сразу сказать, что новая команда разработчиков со свое задачей справилась практически на 100%. Поясняю: графика в игре осталась по-прежнему на высоком уровне, стиля в ней особо не убавилось, а битвы перестали носить пошаговый характер (убивать врагов в **PE2** теперь вы будете строго в реальном времени). Особенно в **Parasite Eve 2** радует то, что из нее исчезли случайные столкновения с врагами, которые, на самом деле, в первой игре бесили нас больше всего. Мало того, что они абсолютно не шли реалистичному виду той «кинематографической RPG», так еще и сделаны они были, мягко говоря, не на самом высоком уровне. Если вы еще не забыли, то в первой паразитке при встрече с очередной порцией монстров нас переносило, как и в большинстве других ролевых игр, на отдельный экран, по которому нам приходилось бегать от монстров и в пошаговом режиме наносить им непоправимые увечья. Эти экранчики были настолько малюсенькими, что вся эта процедура вызывала лишь отвращение и желание прекратить свои мучения как можно быстрее. Теперь же вы не только сможете лицезреть своих врагов заранее, а также получите возможность избежать с ними непосредственного столкновения, но и будете уничтожать их непосредственно в том же месте, где и встретите. Но, как это ни парадоксально звучит, убрав из игры одну проблему, Square умудрилась тем самым создать ей другую. Все дело в том, что именно благодаря этим дурацким и несуразным битвам первой «паразитке» и удавалось выделиться на фоне других представителей жанра пугающих народ приключенческих игр. И как только этот элемент из игры исчез, ее существование, на самом деле, практически потеряло всякий смысл.

**ДОСТОИНСТВА**

Достойная графика, более дружественный, чем в первый раз, игровой процесс.

**НЕДОСТАТКИ**

Не до конца убранные из игры элементы RPG наносят непоправимый вред игровому процессу. Соответственно, играть в Parasite Eve 2 все равно менее интересно, чем смотреть.

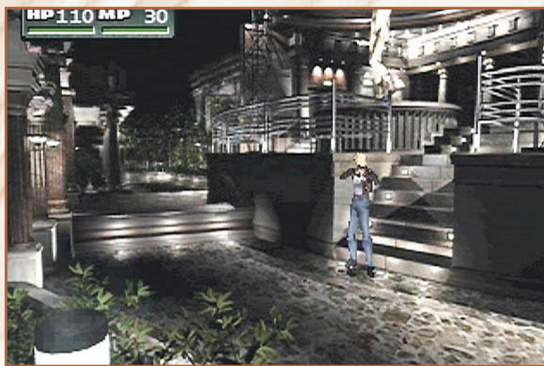
**РЕЗЮМЕ**

Более-менее приличный клон Resident Evil'а с небольшим налетом RPG. Типичная игра от Square, в которой много стиля и мало содержания.

**7.0**

| | |
|---|---|
| 1.5 | VIDEO |
| 1 | SOUND |
| 1.5 | INTERFACE |
| 1 | GAMEPLAY |
| 1 | ORIGINALITY |
| 1 | ADDITIONS |

Однако некоторые элементы RPG, ради которых, собственно говоря, мы и приобретаем себе в коллекцию Square'овские игры, все-таки смогли кое-как пробраться и в этот проект. Так, скажем, за каждого убитого монстра главной героине присуждают «bounty points», которые можно будет потратить на приобретение более мощного оружия или более надежной брони. В то же самое время за тех же убитых монстров нам начисляют что-то типа experience'а, который можно потратить на открытие в себе новых или развитие старых магических способностей. Однако именно эти штучки-дрючки, за которые мы ценим игры от Square, как раз и наносят самый непоправимый ущерб игровому процессу, представленному в этой игре. К большому сожалению, все эти заигрывания с ролевыми элементами слишком его затягивают и на корню уничтожают пресловутую кинематографичность данного проекта.




Если же быть до конца честным, то стоит признать, что такие неполноценные игры, как Parasite Eve, просто не должны выходить в свет. Мудрым продюсерам их надо отслеживать еще на самом раннем этапе разработки и просто зарубать на корню, чтобы не вводить в замешательство игровые массы. Но надежды на то, что это когда-нибудь произойдет, у меня просто нет. Поэтому, дорогие читатели, можете со спокойной душой прикупить себе описанную здесь игрушку, чтобы хотя бы познакомиться с тем, как не стоит делать высокобюджетные игры. И быть может, в этом случае она вам действительно понравится.

СИ REVIEW

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

3DNEWS

# РАЗГОН СИСТЕМЫ С СОХРАНЕНИЕМ СТАБИЛЬНОСТИ

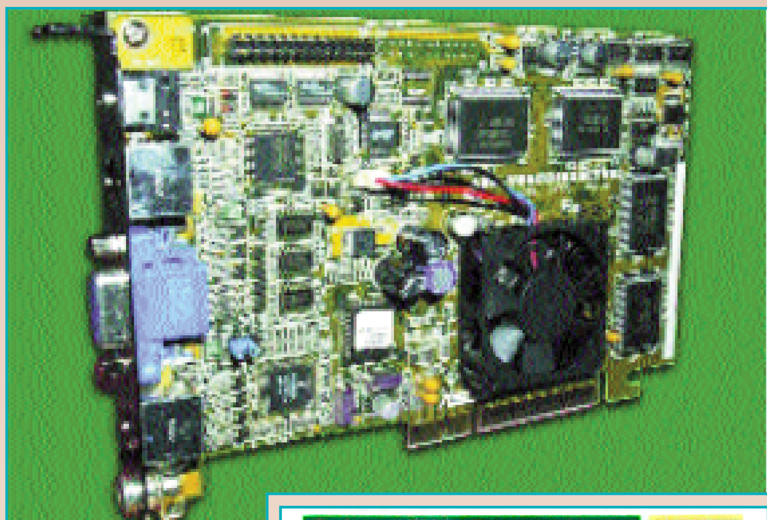
Fe

Разгон различных компонент компьютера в последнее время стал совершенно обычным и массовым явлением. Для кого-то это новый вид спорта или просто развлечение. Многие энтузиасты этого дела прибегают к таким ухищрениям, какие нормальному человеку покажутся слегка странноватыми. Например, на оверклокерских сайтах можно увидеть радостную реплику вроде: "Вчера мне удалось разогнать свой Celeron до XXX (или даже XXXX) мегагерц, и замерить производительность в Quake, пока мой помощник обдавал процессор снегом из углекислотного огнетушителя !" =). Ниже пойдет речь о том, как проконтролировать разгон, для того чтобы иметь у себя на столе стабильно работающую систему, при которой все комплектующие работают в безопасном для себя и окружающих режиме.

Разгоняя процессор, оперативную память и видеоплату мы получаем довольно значимую прибавку в производительности совершенно безвозмездно, то есть даром. Но теория с бесплатным сыром остается вполне применима и к данному случаю. Получая дополнительные FPS мы платим потерей стабильности и уменьшением срока жизни чипа. Говоря простым языком, при увеличении тактовой частоты происходит усиленное рассеивание мощности с элементов схемы следствием чего является термогенрация носителей заряда в полупроводнике, дрейф статических и динамических характеристик структур, изменение пороговых напряжений, а так же усиление процессов электромиграции в токоведущих дорожках из-за увеличения плотности тока. =) Если говорить короче, то чип начинает "глючить" и в особо жестких условиях теоретически может сгореть. Что касается температуры, то ее повышение на 10 градусов вдвое сокращает жизнь микросхемы. Хотя это и не самое страшное, если процессор проживет не 25 лет, а 5, так как через три года он морально устареет на столько, что его можно будет продать разве что на барахолке.

Предположим, вы разогнали систему. Как проверить, что компьютер работает стабильно? Нужно в течение некоторого времени максимально загрузить работой все его подсистемы. Самый часто даваемый совет на этот счет заключается в запуске игрушки вроде Quake и некоторому времени прогона demo в этой игре. В большинстве случаев это позволяет выявить явные неполадки. Но! Этот метод не позволяет быть уверенным даже на 85%. Сейчас я объясню почему.

Допустим, чтобы прогнать тест вы поставили максимальное разрешение и качество изображения. Если это не супер-быстрая карта, то узким местом в системе становится видеоплата. И пока она визуализирует сцену и выводит очередной кадр процессор простаивает! То есть нельзя сказать, что он загружен на 100%. А если он не полностью загружен, то где гарантия что система не "упадет" при предельной загрузке.



Другой момент, пусть у вас 128 Мб оперативной памяти, которая работает на повышенной частоте и теоретически может сбоить. Если сбойная ячейка находится в области данных или ядра операционной системы, то программа или операционная система вызовут сбой или зависание системы. А если она находится на месте где сейчас храниться текстура? Вряд ли вы сможете заметить пиксел немного отличающегося цвета, да еще на текстуре отфильтрованной видеоплатой. У всех современных процессоров заблокирован множитель. Разогнать такой процессор можно только путем повышения частоты системной шины. А когда мы повышаем частоту шины, мы почти всегда повышаем частоту работы оперативной памяти и частоту шины AGP на которой работает видеоплата. Разумеется, что работа свыше номинальных частот может теоретически вызвать проблемы. Поэтому, если вы хотите быть на 100% уверены что ваша система "solid as a rock" то есть абсолютно стабильна, необходимо протестировать каждую подсистему отдельно.

Итак, перейдем от слов непосредственно к делу.

## ПРОЦЕССОР

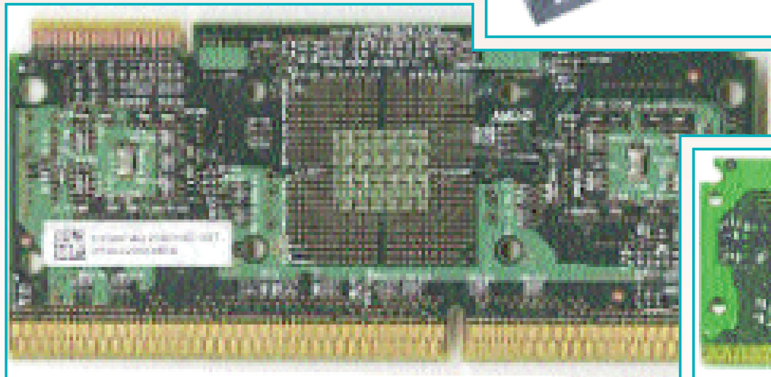
Нормальный отвод тепла от чипа — залог стабильности. Поэтому прежде чем разгонять процессор убедитесь, что он имеет качественный радиатор и вентилятор. Качественный радиатор будет иметь наибольшую площадь поверхности (множество ребер), а качественный вентилятор имеет в своей основе шарикоподшипник. Для получения хорошего контакта процессор-радиатор необходимо очистить обе соприкасаемые поверхности и нанести тонкий слой термопасты. В 90 процентах случаев, когда разогнанная система запускается, но через некоторое время начинает сбоить и виснет, или сбоит при выполнении приложений, сильно загружающих процессор, причину следует искать именно в перегреве процессора.

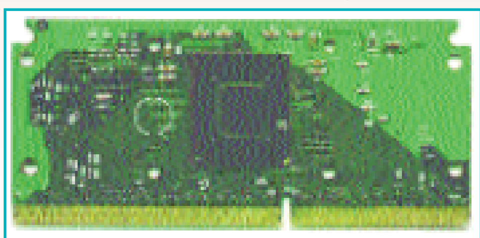


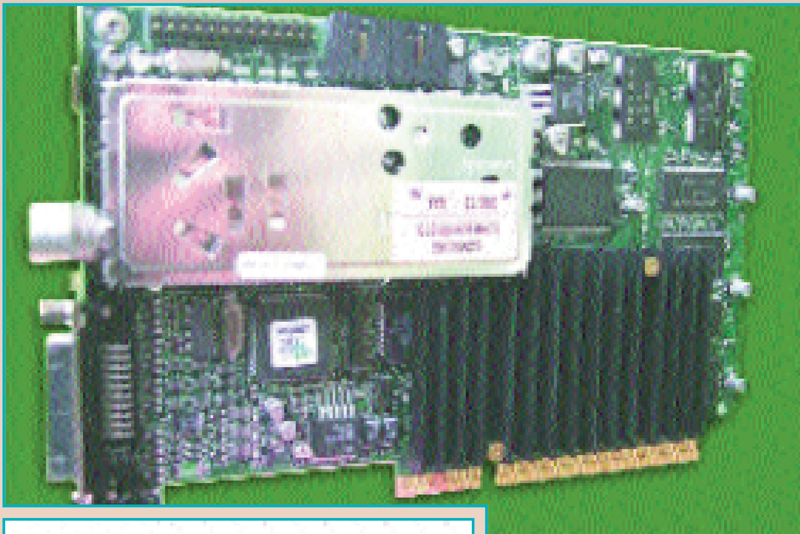
Теперь, когда все готово, начинаем плавно увеличивать частоту шины (FSB). После установки очередного значения возможны следующие варианты:

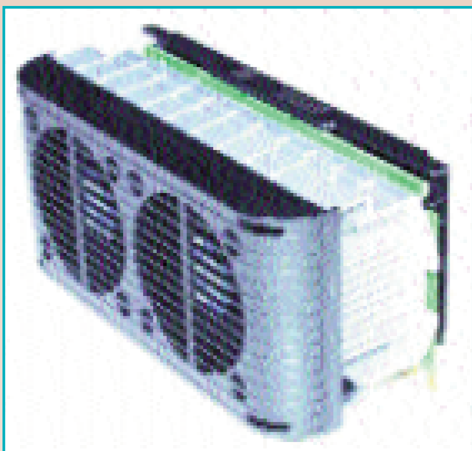
1. "Черный экран" при включении системы — означает, что либо процессор, либо видеокарта не способный работать на данной частоте. Значение системной шины придется вернуть назад. Если они задаются переключателями на плате, то это не составит никаких проблем. Если установка частоты задается при помощи BIOS, то при включении компьютера необходимо удерживать нажатой клавишу Ins на клавиатуре (в различных платах метод может отличаться). При этом последующая загрузка будет произведена на стандартной частоте.

2. Компьютер зависает при начальной загрузке, когда проходит POST (Power On Self Test). В этом случае, возможно, что процессор или какие-либо устройства не могут стабильно работать на данной частоте шины. Можно попытаться стабилизировать работу путем поднятия напряжения питания процессора на 0.1 — 0.2 В предварительно обеспечив ему достаточное охлаждение. В новых материнских платах предусмотрено также поднятие напряжения на PCI и AGP шинах. В любом случае этим способом









нужно пользоваться с особой осторожностью, так как именно с поднятием напряжений могут возникнуть основные серьезные необратимые проблемы.

**3.** После загрузки **ОС** или при работе периодически вылетает "синий экран" или сообщение о том, что программа выполнила недопустимую операцию. В данном случае, скорее всего, виновато недостаточное охлаждение процессора, и при обеспечении хорошего теплоотвода проблемы в большинстве случаев исчезают.

**4.** Компьютер запускается и работает без видимых проблем. Необходимо проверить надежность работы в критических условиях и брать следующий барьер частоты.

Для загрузки процессора и проверки работоспособности в критических условиях существует масса различных приложений. В том числе и специально написанных для решения данной проблемы. Я же в свою очередь, могу порекомендовать **CPU Stability Test** (**446 Kb**). Данная утилита выполняет огромное количество всевозможных тестов для разных блоков **CPU**. После выполнения теста проверяется **CRC** результата и выносится вердикт.

Если данная программа проработала ночь, и при этом ни разу не было ошибок в результатах вычислений, то с большой долей вероятности можно судить, что процессор стабилен.

При разгоне процессора всегда нужно следить за достаточным теплоотводом. Датчики, расположенные на плате в силу многих факторов, не всегда показывают истинный результат. Для большей надежности лучше использовать универсальный датчик температуры, давления и прикосновения, расположенный у вас на руке. Если вы не можете спокойно держать палец на радиаторе, то пока подумать о дополнительном охлаждении. Разумеется, делать измерения нужно ОЧЕНЬ осторожно и аккуратно.

## ОПЕРАТИВНАЯ *ПАМЯТЬ*

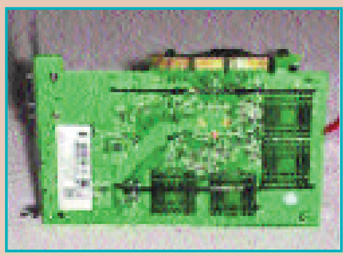
Оперативная память не в меньшей степени влияет на производительность и стабильность системы чем центральный процессор. При разгоне современных процессоров мы почти всегда разгоняем оперативную память поднимая частоту шины. Если говорить о разгоне **Celeron**, рассчитанных на частоту системной шины **66 Мгц**, то при использовании стандартной сейчас **PC 100** памяти проблем не возникает, так как есть хороший запас на поднятие частоты. Если же у вас **Pentium II/III** или **Athlon** с не разблокированным множителем, то оперативная память вполне может стать препятствием при разгоне так как далеко не вся производимая сегодня память способна работать на частотах значительно превышающих номинальные.

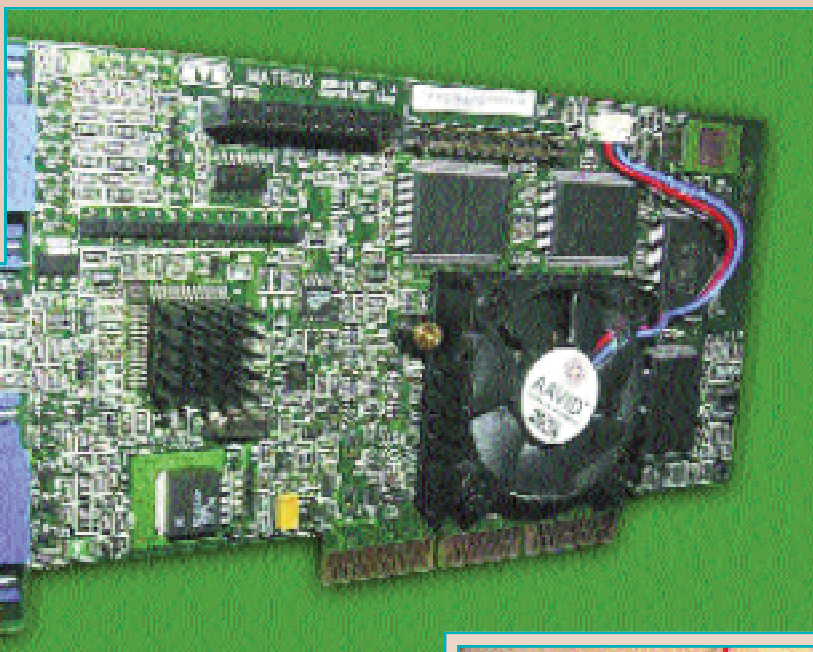
А каким образом можно быть уверенным, что память работает стабильно? Метод с запускам игр, и их прогону в течении некоторого времени, как было отмечено выше, не является точным. У меня не раз были ситуации при которых весьма сложно было вычислить — кто виноват процессор и память, если сбой происходил один-два раза в день.

Обычные тестовые программы для проверки памяти работают ужасно медленно, написаны давным-давно, и в принципе неспособны показать реальную картину. Память даже не успевает как следует разогреться. Кроме того, программы работающие под **Windows** вообще не в состоянии протестировать большую часть памяти которая занята ядром **ОС** и прочими делами.

В общем, единственный реально работающий тест который можно рекомендовать для проверки, это небольшая программка с тривиальным названием **testmem**. Автор — С.Маштаков. Имея размер ровно **9 Кб** эта вещица проходит по всей доступной памяти кроме первого мегабайта работая при этом в реальном режиме. 9 Кб позволяют программе разместиться в кэше первого уровня, и работать с оперативной памятью на максимально возможной скорости, а многократно повторяющиеся операции считывания, дают возможность судить о высокой степени обнаруживаемости ошибки.

Разумеется программа работает только в






"чистом" ДОСе. Для запуска необходимо использовать пункт "Safe Mode with Command Prompt" при начальной загрузке или создать загрузочную дискету (только с основными системными файлами) с помощью команды **format a: /s**, затем переписав туда и **testmem**. При запуске без параметров программа прогоняет стандартный тест, который включает в себя 50 циклов проверки при двух операциях чтения. Данный режим позволяет быстро оценить стабильность. Для более точной оценки необходимо запустить программу с ключом **-s**, где производятся 200 циклов проверки при пяти операциях чтения.

Таким образом мы разобрались с оперативной памятью. Теперь подошла очередь для самой главной для игрока части системы — видеоплаты.

## ВИДЕОПЛАТА

При разгоне современной видеоплаты существует возможность отдельно указывать частоты работы ядра и видеопамяти. При увеличении частоты ядра в большей степени увеличивается производительность карты в 16 битном цвете, когда объем прокачки текстур невелик. При 32 битном цвете, больше сказывается частота работы видеопамяти, когда через нее надо прогнать большие объемы текстур.

На успех разгона в первую очередь влияет хорошее охлаждение. Даже если плата имеет вентилятор, это еще совсем не значит что теплоотвод идеален. Часто этот вентилятор маломощный и создает слабый воздушный поток который обдувает весьма низкопрофильный радиатор. Делается это для того, чтобы в соседний PCI слот могла вместится плат расширения. Если у вас соседний с видеоплатой слот пустует, вы можете поэкспериментировать и создать нечто наподобие этого.

К сожалению, у меня нет цифрового фотоаппарата и для иллюстраций использованы фотографии из Интернет.

Помимо охлаждения чипа, стоит подумать и об охлаждении видеопамяти, которая может также довольно сильно нагреваться и при этом сбоить. В простейшем случае это просто обдув за счет вентилятора на чипе, в более продвинутом, установка с помощью теромпасты маленьких радиаторов на чипы видеопамяти.

Как и в случае с процессором, при разгоне видеоплаты возможны различные ситуации при увеличении частоты.

Для ядра:

1) Мгновенное зависание системы при попытке запустить 3D приложение. Пожалуй, это перебор. Надо откатиться назад.

2) Выпадение полигонов или зависание системы через некоторое время. Проверьте температуру чипа. Если дополнительное охлаждение не помогло, откатываемся назад.

3) Нормальная работа. Теперь надо протестировать чип в критических условиях.

Для видеопамяти:

1) Появление мусора на экране в 2D и зависание в 3D. Многовато будет для вашей видеопамяти.

2) Текстуры в 3D "искрят" либо отображаются некорректно. Проверьте нагрев чипов либо откатитесь назад.

3) Нормальная работа. Как и в случае с ядром надо протестировать память в критических условиях.

Для того чтобы найти "золотую середину" которая сочетает в себе максимальную скорость и стабильность рекомендую поступить следующим образом. Постепенно, с шагом 5Мгц увеличивать частоту видеопамяти (с помощью PowerStrip или любой другой подобной утилиты) пока вы не наткнетесь на нестабильную работу. Затем сделать шаг назад и протестировать эту установку в критических условиях. При нестабильной работе откатится еще на шаг назад. Приведенные выше рекомендации, в полной мере относятся и к разгону ядра.

Чтобы протестировать видеоплату в критических условиях придется воспользоваться какой-либо современной 3D игрой, например Quake III Arena. Достаточно прогнать встроенное демо на максимальном разрешении в течении 20 минут чтобы приблизительно знать насколько стабильна система. Чтобы быть уверенным точно, нужно запускать тест минимум на ночь. Если использовать 16 бит цвет, то нагрузка в общем случае будет больше на ядро, если 32 битный, то на видеопамять.

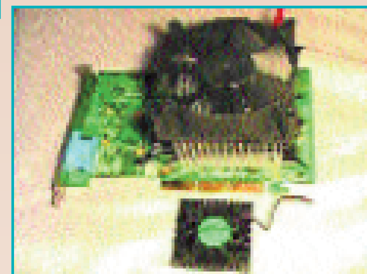
## МИНИ *FAQ* ПО *ТЕМЕ* РАЗГОНА

**Q: Можно ли повредить процессор или видеоплату разгоном?**

A: Теоретически можно, практически нет. Если соблюдать осторожность, не использовать подачу повышенного напряжения и обеспечивать достаточное охлаждение, то вероятность необратимых последствий практически равна нулю.

**Q: Почему вообще возможен разгон?**

A: Объясним это примере производства процессоров. Принцип разделения на модели в пределах одной линейки состоит в следующем: первым делом маркетинговый отдел планирует выпуск определенного количества моделей, например 100 шт. — 450 Mhz, 50 шт. — 500 Mhz, 25 шт. — 550 Mhz и 5 шт. — 600 Mhz. Разумеется с течением времени старые модели уходят и на их место приходят новые. На заводе при производстве кристаллов, их тестируют при повышенной температуре и частоте и те из которых, например, стабильно работают на 700 Mhz — маркируют как 600, и так далее, в соответствии с номинальной частотой. Причем, если число процессоров работающих на 700 будет слишком велико и превысит план, то эти кристаллы пойдут на изготовление младших моделей. Таким образом когда технологический процесс хорошо отлажен, то весьма вероятно, что среди 450-х чипов может быть значительное количество чипов работающих на значительно более высокой частоте. Кроме того, любой чип имеет стандартный запас прочности по частоте для обеспечения большей надежности систем.



**Q: Почему два одинаковых процессора разгоняются по разному?**

A: См. предыдущий ответ.

**Q: Почему мне нужно разгонять компьютер?**

A: Если вы хотите получить от вложенных денег максимум производительности а компьютер используется преимущественно для развлечений и игр. Как возможность похвастаться перед знакомыми или вы в душе оверклокер ;)

**Q: Почему мне не нужно разгонять компьютер?**

A: Если компьютер сервер сети, инструмент для серьезной работы или обслуживания каких либо систем. Если вы не хотите приключений на свою голову или недостаточно разбираетесь в технических вопросах разгона.

**Q: Если я установлю на чип, например, более мощный радиатор, останется ли при этом гарантия на плату?**

A: Внося конструктивные изменения в устройство вы автоматически лишаетесь гарантии.

**Q: Обязан ли продавец обменять плату или процессор если она/он не разгоняются?**

A: Нет.

**Q: Распространяется ли гарантия на оборудование вышедшее из строя по вине разгона.**

A: Нет.

**Внимание! Используйте приведенные здесь сведения, только если вы полностью отдаете себе отчет что делаете. Автор не несет никакой прямой либо косвенной ответственности за повреждение оборудования или потерю информации вызванные данными рекомендациями.**

СИ-*ЖЕЛЕЗО*

Кузин Андрей :ЭКСПЕРТ

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

3DNEWS

# НОВОСТНАЯ ЛЕНТА



## ДАЙТЕ ДОРОГУ MCKINLEY

Большие проблемы у процессора **Itanium** — **Intel** и **HP** не могут вывести процессор на необходимую частоту в **1Ghz**. Что и вынудило к решению руководства компаний о начале интенсивных работ уже над следующим процессором — **McKinley**, у которого технологическая частота изначально будет превышать борьер в **1Ghz**. А реальные процессоры уже должны быть готовы к июню!

Возрастающая конкуренция с **AMD** заставляет корпорацию в срочном порядке переходить на чип "**Willamette**" — совершенно новую архитектуру **IA-32**, которая должна обеспечить новый уровень производительности и более высокие возможности по повышению частоты процессора. Именно этим и объясняется почему **Intel** не слишком напрягается с **Coppermine**'ом. Есть даже информация, что опытные процессоры **Willamette** уже готовы.

## GEFORCE ДЛЯ PCI

По информации немецкого **Riva Station** в планах компании **Elsa** выпуск **PCI** версии платы на чипе **GeForce 256**. Пока не умерли **pure-PCI** системы, рынок **PCI** акселераторов будет жить.

## ATHLON 800 НА ПОДХОДЕ

Процессор, анонсированный сразу после Нового Года скоро должен появиться у нас в продаже. Рекомендованы к использованию следующие материнские платы — **BIOSTAR M7MKA**, **FIC SD-11**, **Microstar MS-6167**. Первая и последняя уже давно есть в Москве, что касается **FIC**, то мы не располагаем информацией ни о качестве и стабильности работы этой платы, ни о её наличии у авторизированных дистрибьюторов **FIC**.

## AMD 760/770

Анонсированы детали планируемого набора системной логики **AMD 760** и **770**. Планируется поддержка **266Mhz FSB** (**DDR**), **DDR SDRAM PC2100/1600**, поддержка **4** слотов для **DIMM** (очень своевременно, нынешних трёх слотов бывает недостаточно), 4 слота **USB**, поддержка **AGP4x**, **LPC** и **Next** generation **ATA**. Интересно, как новая логика от **AMD** будет по сравнению с последними моделями **VIA**.



## ПРОЗРАЧНОЕ И ПЛОСКОЕ НЫНЧЕ В МОДЕ

Canon анонсировала новый модный сканнер **Canon FB 630Ui**, ну очень симпатичный, толщиной всего **1.5** inches, разрешение **600x1200** dpi, в **36-bit** цвете. Поступит в продажу в феврале **2000**.

И еще пара прозрачных безделушек. Суперплоский цифровой фотоаппарат "**Slim Shot**" и **USB** адаптер "**Corega USB Ethernet**"

## VFX ЭВОЛЮЦИОНИРУЕТ

Персональные **LCD** мониторы созданы для работы бизнесменов в сети, максимально облегчены и транспортабельны, они не созданы только для игр, и это обуславливает их возможности отсечения внешнего света, качества звука, настроек оптики. Имея огромную стоимость эти мониторы не очень удобны в быту, многие пользователи, хоть раз в жизни пробовавшие шлем **VFX1** говорят, что этот древний агрегат имеет куда больше возможностей в плане удобства и качества конструкции. Понятно, что стоивший в своё время несколько тысяч долларов шлем **VFX1**, сегодня совершенно не актуален из-за своих слабых технических возможностей. Все успешно забыли о нём, но пора вспомнить. Компания **Intreactive Imaging Systems Inc.** обьявила о выпуске новой модели — **VFX3D**, которая так же называется **Virtual Personal Display**. Модель имеет даже более интересные возможности, нежели разыгрываемый в конкурсе **VPD** от **Sony**.

Официальная спецификация:

- FOV (ширина обзора) 35 градусов;
- Фиксированная фокусировка;
- 100% стерео пересечение;
- Две 0.7 дюймовых LCD матрицы с разрешением в 360,000 пикселов;
- Вертикальное слежение в диапазоне 70 градусов с ошибкой +/— 0.1 градуса, 12-ти битная обработка;
- 360-ти градусное горизонтальное отслеживание с ошибкой +/— 0.1 градуса, 12-ти битная обработка;
- Поддержка разрешений от 640x480 до 1600x1200;
- Стерео в большинстве D3D приложений, управление через DirectInput и USB.

**Комментарий 3DNews:** Простая математика **1600x1200=1.920.000** пикселов, что явно больше заявленных **360.000**, которые тянут от силы на **720x500** точек, то есть рабочим и игровым разрешением является **640x480**, дальнейшее увеличение разрешения пользы не принесёт. Конструкция шлема полностью идентична конструкции **VFX1**, что так же не содействует замене средненьких встроенных наушников на **Hi-Fi** или игру с несколькими динамиками, кроме того, массивная конструкция шлема делает его нетранспортабельным, и тяжёлым. Управление в игре рекомендовано контроллером **CyberPuck**, в недостаточной чувствительности и удобности которого уже давно пришлось убедиться на личном опыте. Шлем подключается к ПК более длинным кабелем, нежели чем **PVD Sony**, однако это не мешает в нём путаться.

**Вердикт:** Опять же — игрушка для богатых, несоответствие заявленных возможностей реальным, нетранспортабельность. Плюсы — относительно низкая цена, встроенный **Had Tracker**.






## РОДИЛА ЦАРИЦА В НОЧЬ...

Основной ошибкой **3dfx** стал пропуск целого цикла продаж, что нанесло серьёзный урон имиджу компании. Например у **nVidia** цикл выхода нового продукта составляет **6** месяцев. При этом есть две фазы — вышедший продукт через **6** месяцев "дошлифовывается", вводятся новшества, иногда серьёзные, иногда не очень. Затем через ещё 6 месяцев выходит концептуально новый продукт. Говорить о том, что **NV15** станет "совсем новым" пока рано. Известно, что это модифицированный **NV10**, то есть на всё том же **Quad Engine**. **NV20** вероятно будет гораздо сильнее отличаться от этой архитектуры.

Цифры красиво ассоциируются с версиями, то есть **NV1.0**, **1.5**; **2.0** и т.д. У nVidia своя точка зрения на "доводку" продукта, ведь никто не говорил, что под доводкой подразумевается только поддержка ещё больших текстур, более высоких частот и скоростей **AGP**. Увеличение количества текстурных конвейеров тоже можно назвать "доводкой". И ещё одно — чипы **GeForce** вышли в сентябре, первые платы в стране появились в конце октября — начале ноября. С момента коммерческих поставок чипа прошло уже почти **5** месяцев. Цикл близок к завершению :-)

## АЛКОГОЛЬНЫЙ НОУТБУК?

Компания **Motorola** обьявила новую технологию питания для ноутбуков, связанную с закачкой в батареи метанола, что позволит повысить срок службы, а так же замедлить разрядку батарей в ноутбуках и мобильных телефонах. Специалистами **Motorola** называются следующие цифры — что-то в районе **1** месяца работы мобильного телефона и в **10** раз больший срок разрядки батарей. Для ноутбуков конкретные цифры не приводятся.

## ИНФОРМАЦИЯ ОТ S3/DIAMOND

Поговаривают, что **S3/Diamond** в скором времени выпустит плату **Viper II** модели **Z400** на новом **Savage2000+**. Ключевые моменты — **64 Мб** памяти, **400Mhz RAMDAC**, поддержка **AGP4x**. Самое главное — поддержка **Metal API**, **S3TC**, **S3TL** (S3 T&L, временно отключенный на уровне драйверов). Известна и примерная дата включения **T&L** в рядовых **Savage2000** — нормальный драйвер ожидается через месяц.

В связи с информацией о **Z400** необходимо отметить два интересных момента — **S3** считает, что настало время для **64 Мб** памяти на рядовых акселераторов средней производительности (не думаем, что это чудо сумеет победить **GeForce 256 DDR**), а значит цена нового акселератора серьезно возростёт, частота памяти в **150 Mhz** пока похожа на ошибочный слух, если конечно речь не идёт о **DDR**, то есть фактических **300 Mhz**. До выхода **NV15** тоже осталось недолго, и может развернуться очередная конкурентная борьба цен. И если просочившаяся информация о **NV15** достоверна, то **S2K+** не сможет даже рядом стоять. **S3** хронически опаздывает, и уже не верится, что на этот раз у них хоть что-то получится. Такой вот пессимизм.

**СИ-ЖЕЛЕЗО**



# Жажда разрушения

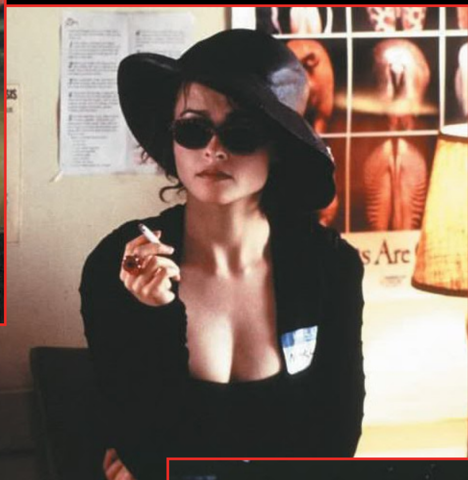


**Самые тяжелые времена для всех поклонников кино наступают в середине января, когда заканчиваются детские зимние и взрослые рождественские каникулы, когда люди возвращаются к своим повседневным заботам, а в Америке, например, наступает время решающих схваток за Суперкубок в Национальной Футбольной Лиге (по американскому футболу, разумеется).**

 Fight*Club*

Студия: 20th Century Fox
Режиссер: David Fincher
Звезды: Brad Pitt, Edward Norton
Выход на DVD в США: 18 апреля
Онлайн: www.foxmovies.com/fightclub

Так вот, именно в эти дни ни одна уважающая себя студия не станет выпускать ни одного даже самого завалящегося суперхита. Сборы кинотеатров падают вдвое-втрое, народ ходит на какое-нибудь старье, а по большей части не ходит в кино совсем.
Но это в далекой Америке. К счастью (хотя, конечно, к сожалению ;-), у нас на Родине фильмы выходят в свет с изрядным опозданием порой не только от Америки, но и от Европы. Опоздание это обычно составляет три-четыре месяца, но порой доходит и до полугода. Некоторые же шедевры вообще, случается, не покупаются нашими прокатчиками, и уж тогда они могут появиться на экранах и на год, и на два позже официального релиза. Так, например, знаменитая «Матрица» успела отгреметь по всему миру и даже заглянула в большинство стран Восточной Европы (в том числе и в Чехию, где еще в августе сей шедевр довелось впервые увидеть на большом экране и вашему покорному слуге), до России докатилась лишь поздней осенью с непростительной задержкой да еще в придачу и отвратительным дубляжом. Так вот, для нас январь и февраль вовсе не такие провальные с точки зрения кино месяцы в году. С разницей всего в несколько дней у нас стартовали и абсолютно мне не понравившийся, но все-таки красивый The World Is Not Enough, глуповатый, но очень смешной American Pie (отгремевший по Америке еще в марте) и главный виновник нашей сегодняшней встречи новый фильм Дэвида Финчера под названием Fight Club.
Fight Club для хотя бы частичного осознания происходящего на экране (да и для получения максимального удовольствия) надо посмотреть хотя бы два раза. Все дело в том, что фильм этот как бы с двойным дном. Когда его видишь в первый раз, то все события и диалоги выстраиваются в достаточно точную последовательность, приводящую в результате еще задолго до окончания фильма к некоей версии того, как все это может закончиться. Тут-то режиссер подбрасывает вам такой сюрприз, что все увиденное ранее полностью теряет смысл, а возможные теории о концовке рушатся как песочные замки. Внезапный поворот сюжета настолько всеобъемлющ и неожиданен, что просто может свалить с ног, и благо, что большинство кинотеатров все-таки еще оборудованы креслами. По окончании зрелища вы идете вновь в зал практически как на вторую серию, поскольку теперь все уже меняется, и вы как бы смотрите совершенно другое кино. Кино, в котором целью подтекстов и многочисленных прозрачных намеков выводится новая сюжетная линия. Уже ради одного этого ощущения раздвоения своих кинематографических ощущений Fight Club можно считать чуть ли не обязательным к просмотру.
Другая важная деталь - это, конечно, сама тематика. В наш суровый век, когда общество потребления своей непререкаемой моралью корежит сознание тысяч людей (по мнению Финчера, разумеется), неизбежно должна возникнуть сила, готовая противостоять миру, в котором любой предмет, любое существо, любое чувство является «копией копии копии». Расцвет ли терроризма, анархический ли хаос, Армагеддон - любой из этих «раздражителей» годится на роль пробуждающей силы. Удивительнее всего, что на этот раз властителем умов и сердец неугомонной молодежи, страдающей от душевной пустоты, стал обыкновенный мордобой. В жизнь обыкновенного клерка, сотрудника





*Мыло – это чуть ли не центральный персонаж фильма. Никто и никогда не догадается, из чего наши герои его изготавливают. Пока сами не увидят...*



*Роль главного героя в Fight Club исполняет вовсе не чудаковатый Брэд Питт, а Эдвард Нортон, снискавший славу исполнением ролей адвокатов и страховых агентов.*

**Несмотря на участие в проекте невероятно популярного (особенно у женской аудитории) Брэда Питта, Fight Club в широком прокате практически провалился, собрав около 60 миллионов против бюджетных расходов порядка 40–50 миллионов. Тем не менее серьезный успех картины в Европе наверняка исправит положение.**

F –фантастика ☠ –триллер ♥ –мелодрама ☺ –комедия





*Некоторые сцены в Fight Club вызывают ассоциации с кое-какими произведениями игровой индустрии. Чем не Mortal Combat? Многочисленные операторские фокусы а'ля Matrix в дополнительных комментариях не нуждаются.*

крупной страховой компании, вечно «нагревающей» своих клиентов, обеспеченного и внешне такого благополучного, но страдающего патологической бессонницей и сотнями всевозможных комплексов, вторгается его настоящий антипод. Он - наглый и самодовольный парень, не лезущий за словом в карман, красавец и неряха, хулиган и философ, торговый агент и международный террорист в одном лице. Парадоксальное стечение обстоятельств сводит их судьбы вместе. Наши герои находят новый способ психологической разрядки - кровавые поединки. Несложно догадаться, что следует за этим; собственно, само название подсказывает дальнейший ход развития событий. «Джентльмены, добро пожаловать в Бойцовский Клуб. Первое правило Бойцовского Клуба в том, что вы никогда не говорите о Бойцовском Клубе. Второе правило Бойцовского Клуба в том, что вы никогда не говорите о Бойцовском Клубе». Подпольная сеть суперорганизации Fight Club быстро распространится по всей стране. Измученным современным обществом людям нужна такая разрядка. Больше того, им нужна новая религия. И такой религией становится детище наших героев, быстро перерастающее из своеобразного «клуба по интересам» в могущественную террористическую организацию. Вот тут и происходит долгожданный перелом в сюжете. Дальше ничего рассказывать не буду, весь смак пропадет.



Fight Club - это, конечно, фильм-провокация, причем намного более серьезная и темная, нежели прошлые работы Финчера, такие как «Семь» или «Игра», но при этом намного более веселая и увлекательная. Fight Club можно с успехом смотреть и просто для развлечения, не особенно тяготясь глубокой моралью, которая, собственно, и заключается в том, чтобы расставить, как сеть в море, ловушки вероятностей и возможностей, заставив зрителей думать о будущем мира и их собственном будущем в этом мире. Острый и чрезвычайно необычный юмор Финчера и блестящее воплощение образов героев отличными актерами Эдвардом Нортоном («Народ против Ларри Флинта», «Американская История X») и Брэдом Питтом, в особом представлении не нуждающимися, позволяют сказать, что Fight Club представляет собой вполне успешную попытку прикосновения кинематографа к заветной отметке «кино XXI века». Современное, модное, умное и увлекательное кино. Нам этого вполне достаточно. Всем смотреть - кто успеет, в кинотеатре, а потом на видео и DVD.

—мультфильм —боевик —исторический

Старший ОПЕР Goblin (goblin@online.ru)

# MORTYR, *ИЛИ* ВЯЛЫЙ *ПРИВЕТ* ОТ *WOLFENSTEIN* 3D



Вот и праздннички прошли. На игрушечном фронте наступило легкое затишье. Пока мы тут сосредоточенно рубились в QIII и UT, я внезапно вспомнил, что мимо нас чуть было не проскочила незамеченной игрушка **Mortyr**. Вспомнил только потому, что она в списке есть, а не потому, что я по ней безумно тосковал длинными и бессонными зимними ночами.

Собственно, я и смотреть бы не стал. Ибо не слышал еще ни одного доброго слова в ее адрес. А от демки меня до сих пор подташнивает. Но так получилось, что перед Новым годом мы очень активно поработали над одной польской игрушечкой под названием Odium, ловко превратив ее в "Горький-18. Мужская работа". А **Mortyr** — он, как это ни странно, тоже польский. Что-то они там разошлись, в своей Польше, не на шутку, так и лепят игрушки одну за другой.

Но поскольку игры в жанре FPS ввиду их общей технической продвинутости и сложности выходят не так уж часто, возник закономерный интерес: чего это там братья-поляки соорудили? Бросив на время расправу над товарищами в QIII, я приступил к осмотру.




## МОЩНЫЙ *СЮЖЕТ*

В игре **Mortyr** есть сюжет. Причем — далеко не самый плохой. Скорее даже очень хороший. Суть дела нам поясняет голос с тяжелым польским акцентом в среднего качества ролике прямо перед игрой.

Так получилось, что во Второй мировой войне всех победили немцы. И нас, кстати, в том числе. И вот минуло 150 лет. Наступил 2093 год. Повсеместно наведен Новый Мировой Порядок. Нацисты рулят, с немецкой добросовестностью удушая на корню все разумное, доброе и вечное. За народом присматривают СС, гестапо и прочие серьезные организации. Но в мире все равно неспокойно. Поэтому лучшие умы Третьего Рейха ведут научные исследования в области передовых вооружений (Advanced Weapons Project), чтобы в случае чего мгновенно привести в чувство недовольных и несогласных.

В числе прочих над суперпушками работает особо одаренный ученый Юрген Мортир. И вот как-то раз Юрген узнал, что победу немцы одержали нечестно. Дело в том, что в 1943 году они ухитрились построить машину времени. Воспользовавшись чудесным аппаратом, проклятые нацисты забрались в будущее и приволокли оттуда сверхмощное оружие, которое он, Юрген, и придумал и с помощью которого они и одержали победу. Незамутненный политическими интригами рассудок ученого был потрясен. Однако применение машины времени вызвало нарушения в пространственно-временном континууме, что повлекло за собой начало глобальных катаклизмов. По всей Земле-матушке гуляют ужасные бури и штормы, планету трясут страшные землетрясения, а местами так и вовсе вскрываются гравитационные аномалии.

Конечно, благочестивый нацистский ученый, вскормленный неусыпной заботой Тысячелетнего Рейха, от такого поворота событий — просто в шоке. Офицерская честь настоящего военного подсказывает правильное решение. Юрген Мортир прокрадывается к казенной машине времени и учится ею пользоваться. После чего призывает своего любимого сына Себастьяна, тоже Мортира. И дает ему строгий отцовский наказ: ступай, Сева, в прошлое! Найди там, сынку, гадского профессора Либермана — изобретателя сатанинского вот этого дивайса под названием "машина времени"! А как найдешь — замочи его безо всякой жалости. Потому что получается — мы нечестно победили. А это неправильно! И как только ты его замочишь, заминируй машину, выставь таймер на пять минут, а сам немедленно отправляйся назад, ко мне в будущее! Здоровый как бычара Сева-Себастьян, ветеран нацистского спецназа, бывалый участник различных зондер— и айнзатц-команд, как и положено хорошему немецкому сыну, послушался папаню и приступил к ликвидации Либермана, а заодно — и всех адских замыслов нацистов.

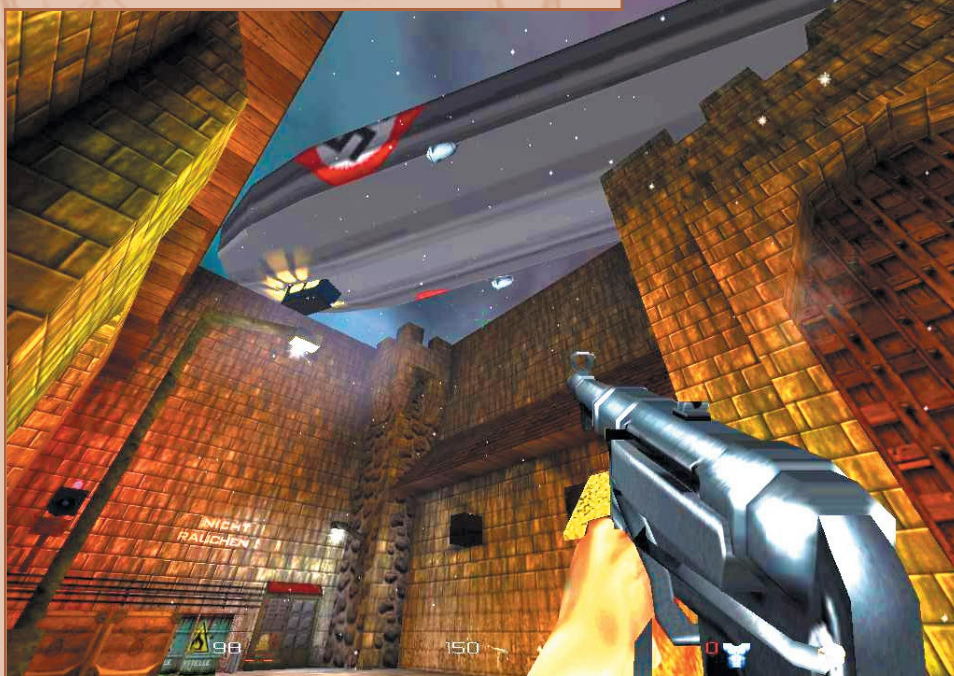
Но то ли у папы руки кривые оказались, то ли какая промашка вышла, но только машина времени выбросила Севу не прямо в спальню к сладко сопящему во сне беззащитному Либерману, а вообще не пойми куда — на снег и холод, в самое кубло вооруженных до зубов нацистов. И тогда Сева, папашиными учеными заботами прибывший на ответственное задание с одним ножом, приступает к исполнению папиного наказа.

## ИГРА

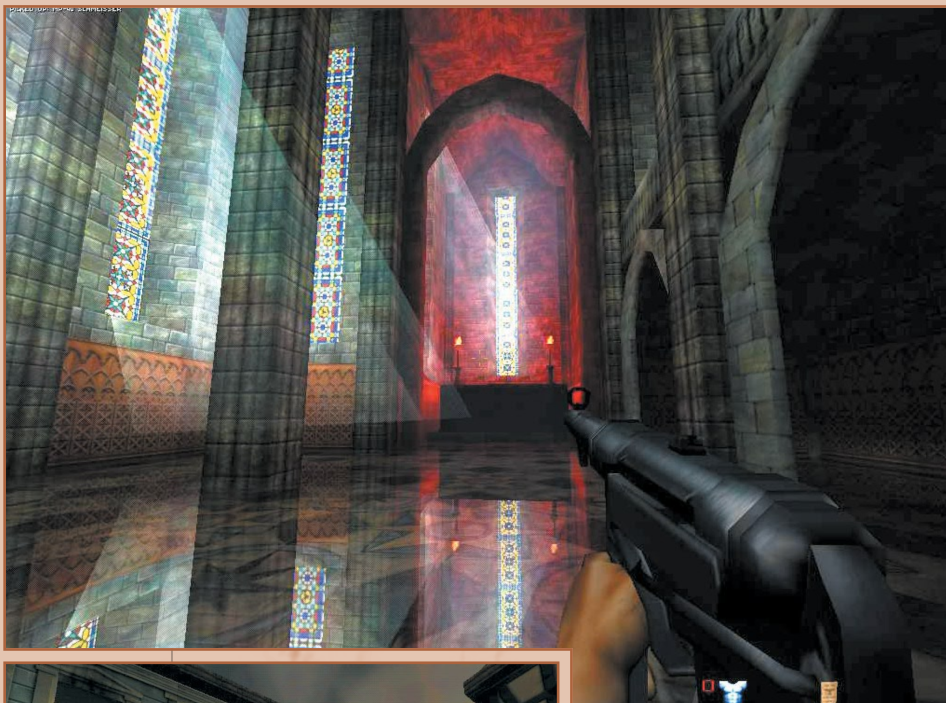
Существуют этапные игры. То есть такие, которые выполняют роль поворотных пунктов в развитии всех остальных игрушек. Например, Wolfenstein 3D совершил эпохальный прорыв на фронте шутеров от первого лица. DOOM показал всем, на что должен быть похож хороший малтиплеер. Quake перевел события в трехмерное пространство и довел до совершенства. Half-Life, Thief и System Shock 2 во всей красе продемонстрировали, какими должны быть в хорошей игре сюжетный наворот и сюжетные же взаимодействия. Каждая из этих игр поднимала планку качества на новую отметку, и все, кто шел следом, всегда старались учесть опыт знаменитых предшественников.

А что мы видим эпохального в **Mortyr**? Да ничего не видим. Хитрые поляки сделали, казалось бы, грамотный тактический ход, повторив проверенную временем сюжетную линию Wolfenstein 3D. Придумали отличный сюжет и даже ловко избежали столь модных ныне обвинений в нездоровой пропаганде виртуального насилия и жестокости. Ведь ни один человек в здравом уме и полном сознании не сможет сказать, что убивать нацистов — это плохо. Даже зашуганные мировой общественностью немцы не посмеют открыть рот и сказать, что это нехорошо — стрелять по живым людям. Выставив в качестве "монстров" нацистов, фирма Mirage искусно обошла самый главный подводный камень в жанре экшен.

Но, видимо, почти все силы разработчиков ушли именно на этот обход. Остатка сил хватило только на то, чтобы построить добротный движок. Сама игра — это все та же беготня сперва через пол-уровня за ключиками, а потом уже с ними — до запертой двери. Открыл дверку — перешел на следующий уровень. Начинай сначала. Уровни в игре достаточно большие, но все они поделены на мелкие "подуровни" по ти-



Старший **ОПЕР** Goblin *(goblin@online.ru)*





пу HL, что существенно сокращает время загрузки. Тем не менее, побегать придется немало. И не играет никакой роли то, где ты бегаешь: по средневековым замкам, базам подводных лодок, железнодорожным вокзалам, канализациям, кладбищам, пусковым шахтам ракет "Фау-2" и прочим интересным местам. Процесс крайне скучен и однообразен, на бесконечных просторах **Mortyr** взгрустнется не раз.

Графика в игре, кстати, добротная. Польские парни расстарались от души. Падает снежок отменного качества. Дождик, пожалуй, был получше в Wheel of Time, но вот самый красивый снег — в **Mortyr**'е. Цветные витражи и пробивающиеся сквозь них разноцветные лучи ласкают даже самый искушенный взор. Стекла в витражах тоже бьются на крепкую пятерку. Правда, несмотря на то, что через витраж проникают яркие лучи, за разбитым окном всегда почему-то ночное звездное небо. Очень неплохо получился туман. Только неясно, откуда он берется в помещениях. Может, Гитлер со своей братвой спецом его напустили, чтобы диверсантов запутать? Ответить затрудняюсь. Но сами немцы в тумане прячутся неплохо. Прекрасно выглядят зеркальные полы. Многие говорят, что этот знатный эффект впервые увидел свет в Анрыле. Это заблуждение. На самом деле такие полы были еще в Hexen II: Portal of Praevus. Что, конечно, нисколько не умаляет достижений фирмы Mirage. Повсюду в игре развешаны нацистские плакаты и флаги со свастиками. Местами — чересчур обильно, но все равно смотрятся они почти зловеще. Короче, графика — хороша. Стоявший за моим плечом войсковой товарищ, который не видел запуска игры, был твердо уверен, что она сделана на анрыловом движке, что говорит о многом.

Но не следует забывать, что все графические прелести имеют стандартную, очень неприятную оборотную сторону. В системных требованиях игрушки, как водится, прописан P200 и дана бесплатная рекомендация заиметь ускоритель. Однако практика показывает, что и на PII-350 **Mortyr** вообще никуда не торопится. А при массовом скоплении врагов так и вовсе серьезно притормаживает. Учитывая то, какими машинами обладает большинство из нас, подобные требования являются завышенными. В конце концов, данная игра — это не UT и QIII, дабы иметь нахальство предъявлять подобные запросы к машине. Скромнее надо быть.

Взяв управление Севой в свои крепкие лапы, я оказался в каком-то туннеле, где сразу заметил стоящего неподалеку мордой к стенке крепкого эсэсовца. Искусно взмахнув зажатым в руке ножичком, я ловко подкрался к неприятелю сзади. Эсэсовец не пошевелился, продолжая тупо глядеть в стену. Тогда я забежал вперед — так, чтобы он меня увидел. Эсэсовец равнодушно отвернулся. Не понял... Я забежал с другой стороны. Он опять отвернулся, всем своим видом показывая, что человек с ножом, бегающий на режимном охраняемом объекте, ему глубоко безразличен. Бдительность офицера вермахта меня несколько озадачила. Ну и тогда я его, конечно, зарезал. Подобрал выпавший из офицера парабеллум и помчался вперед, к видневшемуся неподалеку строению.

Навстречу мне от здания бросилась парочка солдат, немедленно заоравших "Хальт!" и открывших по мне беглый огонь. Говоря об искусственном интеллекте в игре **Mortyr**, следует отметить, что его просто нет. Все противники тупо бегут вперед и стреляют. На последних уровнях отдельные представители "монстров" пытаются продемонстрировать способность к владению круговым стрейфом, но дальше попыток дело так и не сдвигается. Устанавливаемая в начале сложность прохождения регулирует только меткость стрельбы противника — не более того. Если набежит огромная толпа — тебе, конечно, каюк. Но если действовать грамотно... И в будущем противники, кстати, точно такие же отстойные, как и в кошмарных сороковых годах. Подойдешь к нему, а он репой в стену уперся и все бежит, бежит куда-то, болезный...

Если бы немецкие солдаты на самом деле были такими тупыми, то, возможно, даже такие воинственные люди, как поляки и французы, запросто смогли бы отбиться от нашествия этих баранов. Из противников могу особо отметить парочку. Первые — собаки. Редко увидишь что-нибудь настолько дурацкое. Второй — Гитлер. Помню, в детстве читал я такую книжку — "Красные дьяволята". Речь в ней шла про отчаянных мелких красноармейцев. По этой книжке еще знатный блокбастер засняли — "Неуловимые мстители". Так вот, чего там только эти детишки не вытворяли! Фантазия у автора была — безумная. В финале бойцы-подростки отловили самого батьку Махно и привезли его, негодяя, в мешке прямо в штаб, к Буденному. Я тогда страшно жалел, что нет продолжения про войну. Иначе они бы и Гитлера в мешке прямо Виссарионычу в Кремль подвезли. И тут думаю: а ну как в игрушке





http://www.gameland.ru

#4(61), ФЕВРАЛЬ 2000

Старший **ОПЕР** Goblin *(goblin@online.ru)*








**Mortyr** нам дадут наверстать упущенное? И что вы думаете? К моему изумлению таки дали! Гитлер в игре есть, и это — главный прикол. Такой, доложу я вам, этот Гитлер идиот — нет слов. Стоит, гундит чего-то... Выстрелишь ему в лоб, он упадет, потом снова встанет. Весь в такой розовой кровище. И опять гундит, зануда. До того душный парень... Насилу от него избавился. Хорошим бойцом Гитлер себя не показал, хотя и выглядел как финальный босс. Вот в Кингпине с финальным боссом — кингпином — схватка была страшная. Я на него ракет 20 потратил, а ему все нипочем, знай, на взрывах скачет и отстреливается. Насилу угомонил. А Гитлер оказался крайне вялым и совсем неинтересным.

И ладно бы только Гитлер и солдатики в игре были тупые, а, скажем, для играющего подогнали бы смертельных загадок, увязав прохождение с тренировкой памяти и сообразительностью. Не тут-то было. Процесс идет строго линейно, без малейших отклонений. Никаких тебе загадок. Просто найди ключ, открой дверь или нажми кнопку. На обнаруженные кнопки нажимать надо пузом — как в старом добром Quake, что несколько раздражает. Ни с одним персонажем в игре нельзя поговорить, их можно (и нужно) только убивать. Вся информация добывается из секретных книжек и бумажек, которые законопослушные и дисциплинированные немцы расшвыривают где попало. Мало того, что эти книжки таинственным образом парят в воздухе над столами, так все они еще и состоят из одной страницы.

Ну, в конце концов, мы тут не книжки дурацкие собрались читать, а всыпать кое-кому по самое некуда. И я помчался дальше. И уперся в дверь. Возле двери имелась чудовищного размера замочная скважина. По самым приблизительным прикидкам, такого жуткого размера ключ должен был лежать где-то рядом. Оказалось — не совсем рядом. А вот ключ оказался как раз под стать скважине — такой, что и впятером не унести. Буратино удавился бы от зависти. Но выглядит это настолько по-идиотски... Хочешь — смейся, хочешь — плач, но все именно так. Дабы не растекаться мыслью по древу, сообщаю в последний раз, что вся игра состоит только из беготни за ключиками с последующим открыванием дверок.

Про оружие ничего плохого сказать не могу. Имеется полный комплект: M-42 Maschinen Gewehr (так называемый "шмайссер"), огнемет, гранаты, рокет лаунчер — все на месте. Сделано хорошо, стреляет нормально, валит всех на раз, под меткими залпами из "фауст-патрона" нацисты принимают смерть повзводно. Очень хорошо сделан "зум" у винтовки. Только вот аптечек и брони кругом столько, что в комплекте с тупизной врагов игра практически утрачивает смысл, превращаясь в массовый забой противника.

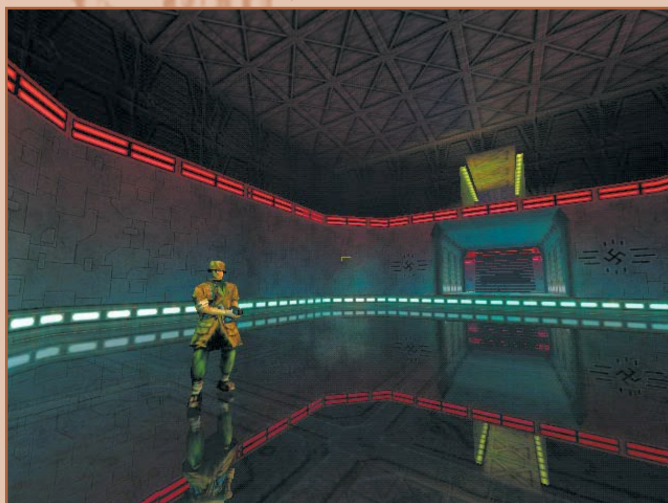
Модели в игре — предельно минималистичны. Что по-русски обозначает — просто убогие. Полигонов — мало, "шкуры" — дряные. Налицо имеется полное отсутствие элементарных ремесленных навыков, не говоря уже о мастерстве. Глядя на дроидов из недалекого будущего и машины прошлого, с трудом сдерживаешь слезы отчаяния. Анимация всех моделей — точно такая же убогая, как и они сами. Выстрел в пузо — враг согнулся пополам и заверещал. Выстрел в башку — враг согнулся пополам и заверещал. Ножом в спину — враг согнулся пополам и заверещал. Плюс к этому предсмертные хрипы у всех одинаковые, что уж просто никуда не годится. Шмотки противников от метких выстрелов играющего покрываются дырами от пуль и кровавыми пятнами отвратительно розового цвета. Даже когда пинаешь врага ногами или режешь ножом — все равно появляются дырки от пуль. Других дизайнерских находок, кроме этой, мне обнаружить не далось.

Озвучено все тоже на совесть. За исключением того — как говорит управляемый нами Себастьян. Я понимаю, что игру делали в Польше. И даже понимаю, что для немца Себастьяна английский язык вроде как не совсем родной. Но мне кажется, что у немца должен быть немецкий акцент. А не польский. Ну, это я уже придираюсь к мелочам. Но все равно — польский закос под Дюка Нюкема не удался.

Кстати, музыки в игре почему-то нет вообще. Додуматься до того, что в игру про нацистов надо вставить "Хорст Вессель", "Марш немецких парашютистов", "Старинный баварский походный марш", "Марш отдельной горной дивизии СС" и "Марш отдельной штурмовой бригады", польские разработчики почему-то не смогли. Или у них ничего этого нет, что ли? Странно. У нас — навалом, могли бы подослать. Ну а пока можно смело ставить диск "Сектора Газа" и наслаждаться не только чудесной графикой, но еще и собственной прекрасной музыкой.

Есть в игре и непременный малтиплеер. Тоже посмотрел. В двух словах: id Software и Epic могут спать спокойно. Это — не конкурент. Можно сыграть в "кооператив", истребляя проклятых нацистов совместно с толковыми дружками. Можно сыграть в элементарный дэсматч на шести ничем не примечательных картах. Можно попробовать и нацистский CTF. Приступая к осмотру, я думал, что сейчас зарублюсь под



Старший **ОПЕР** Goblin *(goblin@online.ru)*






личиной какого-нибудь бравого штандартенфюрера или отчаянного головореза из дивизии "Мертвая голова". В крайнем случае — поиграю за злобную эсэсовку-садистку. Оказалось — фиг вам. Моделей мало, "шкуры" паршивенькие, а сам дэсматч, несмотря на присутствие такого мощного артефакта, как Schloss Damage, — на серенькую троечку. Впрочем, точно так же, как и вся игра. Что, в общем-то, не совсем понятно, ибо движок у игрушки — неплохой, а, соответственно, и потенциал — будь здоров. Однако дело у ребят, видимо, не заладилось.

## РЕЗЮМЕ

Скучно, граждане... Скучно и тупо. А ведь какое было многообещающее начало... Сюжет был неплохой... А в самой игре нет ничего. Даже роликов по ходу не навтыкали, поясняющих что к чему. Движок — вроде бы отличный, а игра — просто дрянь. Весь пар ушел в свисток. Лучше бы они лицензировали чужой движок, а сами занимались собственно игрой, а не технологией. Глядишь, получилось бы нечто более толковое.

В игре **Mortyr** главный герой путешествует на машине времени в прошлое. Но сама игра вызывает стойкое такое чувство того, что ее саму подогнали на машине времени из почти десятилетнего прошлого. Несмотря на яркость движка, это все тот же скучный, серый, как милицейские штаны, отстой. И денег на него тратить — не стоит. Место подобной "игре" — где угодно, но только не в коллекции уважающего себя человека. Будь на то моя воля, **Mortyr** непременно получил бы первый приз в номинации "За самый тупорылый геймплей года". Играть в **Mortyr** себя надо заставлять.

Так что — ждем Wolfenstein 2000 от Xatrix. Там работают надежные люди, они не подведут. И за немцев не будет стыдно, и постреляем от души.

## ВАЖНОЕ *ПРИМЕЧАНИЕ*

Но самое главное, что хотелось бы сказать относительно игрушки **Mortyr**, так это вот что. Наверняка всем вам время от времени попадаются "ностальгические воспоминания" бывалых ветеранов — тех, кто играл в компьютерные игрушки еще в начале девяностых годов. Как правило, эти граждане закатывают глаза, восхищенно цокают языком и непременно высказывают веское мнение утонченных ценителей: вот, мол, раньше были игры! А вот теперь — уже не то...

Так вот, то убожество, которое вы видите в **Mortyr**, это и есть то, чем они так сильно восхищаются. Именно в такое барахло они раньше так страстно и самозабвенно наигрывали. Чтобы привести **Mortyr** в полное соответствие с легендарным и незабываемым Wolfenstein 3D, надо только графику раз в десять похуже сделать — и будет один в один. Не слушайте никого и никогда на тему того, что "а вот раньше игры были лучше". В сравнении с нынешними они были откровенно убогими. Дело все в том, что по причине тогдашнего полного технологического убожества там активно работала фантазия играющего, изо всех сил стараясь компенсировать созерцание трех черточек и двух точечек самостоятельно. У многих это неплохо получалось. Но теперь они постоянно путают свои красочные воспоминания с суровой реальностью. А это не есть правильно.

Времена безудержного буйства фантазии прошли. Им на смену прибыли добротные ускорители графики, которые мигом разогнали все эти иллюзии. Мрачные подземелья и прекрасные замки заиграли всеми красками под чудесным, непередаваемо красивым небом. Сюжеты заворачиваются такие, что от игры невозможно оторваться неделями. Монстры обросли страшным количеством полигонов, обрели приятную округлость лиц и понабрались ума, научившись даже действовать коллективно.

Короче говоря, играть с каждым годом становится все интереснее и интереснее. И сами игры становятся все лучше и лучше. Это я не про **Mortyr** — в семье не без урода. А нытье о том, что "раньше игры были лучше" — это из той же серии, что и гундеж стариков о сахаре: дескать, сахар раньше был гораздо белее! Колоться на кусочки активнее! А уж сладкий был — не в пример нынешнему, вообще никакому. Любому здравомыслящему человеку понятно, что все это — полный бред.

**СИ-** *УГОЛОК* **ГОБЛИНА**



Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий Поморцев (dreg@gameland.ru)

*Продолжение. Начало смотри в номере 24 за декабрь 1999 года.*

*Сергей Дрегалин и Юрий Поморцев при участии всей Редакции «Страны Игр»*

# BATTLETECH

## ПРИВЕТСТВУЕМ ТЕБЯ, ЧИТАТЕЛЬ!

В поисках собственного Эго, в стремлении обрести свою уникальную сущность главенствующую роль играет обратная связь. Она чутко реагирует на все внешние факторы и постоянно заставляет всю систему перестраиваться с учетом новых требований, а также работать в оптимальном и наиболее эффективном режиме. Все это мы говорим не случайно — наш журнал и наш Клуб, как его неотъемлемая составляющая, постоянно находятся в творческих поисках. Но ведь такие стремления, при всем своем искреннем благочестии, могут вывести на неверный путь — никуда не денешься, все мы можем ошибаться. Единственным выходом из таких тупиков творчества являются для нас ваши письма. С их помощью мы выбираемся на правильный курс, находим верный фарватер. Конечно, приятно и лестно видеть в них похвальбу, тоскливо и обидно читать бранную ругань... Но с точки зрения реальной пользы обе такие формы не приносят ни малейшего прока журналу. По-настоящему полезными оказываются только конструктивные письма с критикой, предложениями, вопросами... И, к счастью для нас, таких писем много. Их можно анализировать, сопоставлять, и даже попытаться представить вас, наш Дорогой Читатель, как некую реально существующую личность. Сложную, многогранную, быть может порой несколько противоречивую, но неизменно строгую и внимательную. Для нас это очень важно. Поэтому мы очень благодарны вам за то, что вы находите время для писем, сиречь для воплощения обратной связи.

Во второй половине этого материала мы разместили выборочные вопросы, которые либо с достаточной регулярностью фигурируют в ваших письмах, либо просто показались нам любопытными и яркими. Ну а первая часть посвящена целиком и полностью теме, которая доселе оставалась в тени. Речь пойдет о «других карточных играх», т.е. об альтернативах великой Magic: The Gathering, а начать мы решили с популярной игры Battletech. Надеемся, что во время ближайших встреч мы расскажем вам и о других системах, если, конечно, эта тема покажется достойной внимания.

Почему именно Battletech? Ответ незатейлив — это первая по популярности игровая система после Magic: The Gathering. Только не подумайте, что мы вынесли приговор навсегда распрощаться с последней игрой! Ни в коем случае — просто небольшой уклон от главной темы, чтобы не вызвать перенасыщение. Очень скоро мы вернемся к Magic: The Gathering, так как пищи для ума по-прежнему более чем достаточно — чего стоит хотя бы один выходящий в феврале набор Nemesis. Но пока мы оставим в покое воинствующих магов и попробуем познакомить вас с общими основами игры Battletech.

В путь!

## БОЕВАЯ АЛЬТЕРНАТИВА

Карточная игра **Battletech**, как не сложно догадаться, основывается на одноименной игровой вселенной. С ней, дорогие читатели, вы, несомненно, хорошо знакомы, так как вряд ли кто-то из вас не почтил вниманием такую культовую серию, как **Mechwarrior**, или любопытную стратегию **Mechcommander**. О популярности вселенной говорит хотя бы тот факт, что за сравнительно небольшое время появилось немало игр-подражателей, например, серии **EarthSiege** и **Heavy Gear**.

Но не о них сейчас речь. Перед нами расстилается глобальная вселенная Battletech, которая стала для миллионов почитателей чуть ли не объектом поклонения. Романтика войн на гигантских десятиметровых боевых машинах, героические командиры, богатая и захватывающая история, мириады художественных произведений — в общем, почва для фэнов заготовлена благодатная.

Конечно, можно выставить в пику всем этим дифирамбам сомнительную боевую ценность мехов, эффективность которых можно свести на нет единственным метким выстрелом в нижнюю конечность. А то и вовсе доказать, что двуногая шагающая конструкция очень неустойчива и представляет отличную мишень даже для обычных современных крылатых ракет с головкой самонаведения... Но давайте не будем придираться и изливать яд скепсиса. **Battletech** — культовое явление и «вселенная номер один» после **Magic: The Gathering** (по крайней мере, в России). И на этом поставим точку в разросшейся вступительной части.

## ПЕРИПЕТИИ ИСТОРИИ. ВЕК ТРИДЦАТЬ ПЕРВЫЙ

Приведенная ниже предыстория ни в коей мере не претендует на полноту. Если говорить подробно, останавливаясь на каждом мало-мальски значимом нюансе, то понадобятся тысячи страниц, так как по части проработанности мира **Battletech** занимает одну из ведущих позиций. Поэтому мы просто ограничились самым кратким изложением. Для затравки и подогревания интереса, если вам будет угодно.

Итак, на протяжении последнего тысячелетия люди активно завоевывали космические пространства. Наши с вами потомки расселялись за много парсек от колыбели человечества, осваивая новые планеты и заселяя их. Но, несмотря на значительные успехи в области науки и техники, люди по-прежнему не прекращали вести войны и постоянно враждовали друг с другом. Разумеется, менялись военные доктрины, изменялся состав и структура армии, но одно оставалось неизменным — в борьбе за территории и полезные ископаемые побеждал сильнейший.

К двадцать пятому веку практически все армии были укомплектованы гигантскими боевыми роботами, получившими название «мехи» (**mech**). Эти громады несли на себе целый арсенал вооружения и являлись очень эффективными мобильными подразделениями. Именно с помощью мехов и выясняли между собой отношения враждующие стороны.

В 2571 году, когда постоянные войны истощили почти все ресурсы, было принято решение о глобальном перемирии. Вместо разрозненных государств и колоний была образована единая Звездная Лига (**Star League**). Почти на два столетия воцарился мир... Но в 2751 году, сразу после смерти очередного правителя Лиги, у власти оказались сразу пять Консулов. Дело в том, что наследник правителя был слишком молод и не мог взять на себя бремя власти. Грамотно воспользовавшись полной неразберихой в высших эшелонах, злой гений по имени Стефан Амарис (**Stefan Amaris**) убил молодого наследника и провозгласил себя правителем Лиги.

После этого грянула гражданская война. Мятеж был поднят командующим армией Александром Керенским (**Aleksandr Kerensky** — оцените написание!), который не желал видеть Стефана Амариса на троне власти. После кровавой войны, длившейся тринадцать лет, победу одержал Керенский.

Победа?.. Хотя узурпатор и был свергнут, власть по-прежнему осталась в ненадежных руках. Пять Консулов с новой силой возобновили грязную борьбу за престол, в результате чего армия оказалась расформирована, а солдаты подались в наемники.

Керенский, увидев безрезультатность своих усилий, принял решение покинуть обжитой мир. Он призвал своих верных людей и предложил им собрать все силы и отправиться за пределы территорий Альянса. В итоге в 2784 году офицерский состав из восьмисот человек во главе со своим бессменным лидером отправился в дальний космос.

На протяжении последующих трех столетий остатки Альянса (другое название — Внутренняя Сфера), расколовшиеся на семь основных Домов, продолжали вести между собой войны. Технологии приходили в упадок, гибли люди, разрушалась военная и гражданская техника, не развивалась наука... Могущественная Империя медленно, но неуклонно угасала.

А в это время последователи Керенского основали новый социум за пределами Внутренней Сферы. Все силы и средства были брошены на организацию милитаризированного общества с идеально четкой иерархией. Для этого были сформированы двадцать кланов, которые в качестве боевого тренажа постоянно вели войны друг с другом. Надо сказать, что войны эти носили ритуальный характер, а самым высшим показателем боевого мастерства были своеобразные «рыцарские турниры», когда два воина-меха сходились друг с другом в рукопашной. Вся эта подготовка велась с единственной целью — когда-нибудь вернуться во Внутреннюю Сферу и установить там свой собственный порядок. Через три столетия после легендарного исхода Керенского и его адептов час пробил.

Семнадцать кланов (три были по разным причинам расформированы, в частности за применение ядерного оружия) в 3048 году вторглись на территории Внутренней Сферы, соревнуясь между собой, кто первый захватит Землю.

Первоначально бывший Альянс был в состоянии шока — настолько неподготовленными оказались его вооруженные силы для отражения элитных войск кланов. Кланы были лучше обучены, лучше экипированы, лучше вооружены, но... Но при этом у последователей Керенского имелась одна слабая сторона — за три столетия они слишком сильно оторвались от реальности и чрезмерно идеализировали ведение боевых действий. Они не были готовы к партизанской войне, подлым блиц-вылазкам, нарушениям договоров о прекращении огня, шпионажу, диверсиям. А всеми этим приемами Внутренняя Сфера владела в полном объеме.

Итак в тридцать первом столетии от рождества Христова вырисовывалась примерно следующая картина. Клан воевал против клана, бывший Звездный Альянс кровоточил от постоянных битв Домов, и конечно же, больше всего Внутренняя Сфера сотрясалась от нескончаемых сражений между последователями Керенского и исконными жителями Сферы...

...и этот мир простирается перед вами!

## ОСНОВЫ ИГРОВОЙ МЕХАНИКИ

**Battletech** — стратегическая настольная карточная игра, имеющая ряд существенных отличий от **Magic: The Gathering**, несмотря на некоторое внешнее сходство. Самым существенным расхождением является то, что в **Battletech** вы и ваш оппонент являетесь командирами подразделений, несущих службу на стороне какого-либо клана или Дома (в зависимости от выбора стороны). При этом основным «расходным материалом» является не жизнь (как, напомним, это было в **Magic: The Gathering**), а боевая техника. Другими словами, воюют машины, а вы лишь осуществляете командование. Как только ресурс военной техники будет исчерпан, вы автоматически считаетесь проигравшим.

Такова общая концепция, а теперь давайте раскроем ее более подробно. Оба оппонента (естественно, число оппо-

http://www.gameland.ru

#4(61), ФЕВРАЛЬ 2000

Сергей **ДРЕГАЛИН** и Юрий **Поморцев** (*dreg@gameland.ru*)

нентов может быть и больше, но мы пока рассмотрим самый простой вариант) собирают свою армию — колоды из шестидесяти карт. Обратите внимание — СТРОГО из шестидесяти карт. Дело в том, что единственным условием поражения в Battletech является исчерпание карт в колоде (как исчерпание Библиотеки в Magic: The Gathering), поэтому все атаки производятся, условно говоря, на карты, а не на оппонента. Это очень важное правило, которое сразу же необходимо принять в расчет, так как оно на корню меняет стиль всей игры.

Другой важной особенностью **Battletech** является более «предметоемкий» игровой процесс. Понимать это нужно следующим образом — в **Battletech** в обязательном порядке требуется шестигранный кубик и фишки (последние называются каунтерами). Это создает некоторые неудобства, так как, в отличие от **Magic: The Gathering**, вам потребуется ровная поверхность и бÓльшая площадь для игры. Не смертельно, но порой это требование создает серьезные помехи.

Рассмотрим типы карт, встречающихся в последней Третьей Редакции (**Commander's Edition**) правил **Battletech**:

ⓘ Юнит (**unit**) — основные боевые подразделения, некий эквивалент существ из **Magic: The Gathering**. Существует три разновидности юнитов: роботы-мехи (**Mechs**), боевые машины (**Vehicles**) и бронепехота (**Battle Armors**). Роботы-мехи — самые мощные, самые эффективные боевые единицы в тридцать первом веке; именно они главенствуют на поле брани. Боевые машины — юниты поддержки, которые помогают вести боевые действия и имеют определенную специфику применения: если такая машина получает повреждения, то бросается шестигранный кубик, и если выпадает число пять или шесть, то такая машина уничтожается. Бронепехота — специфика войн третьего тысячелетия запрещает использовать пехоту для нападения и отражения атак в одиночку (но можно послать двух пехотинцев, пехотинца и робота и т.п.). Заметим, что число двух последних видов юнитов в колоде ограничено.

ⓘ Командные карты (**command**) — целая плеяда карт, которые отвечают за усовершенствования (аналог заклятий из **Magic: The Gathering**), выработку ресурсов (аналог земель из **Magic: The Gathering**), пилотов (аналог заклятий существ из **Magic: The Gathering**), проведение саботажей, введение легендарных персонажей и др.

ⓘ Миссии (**mission**) — некий аналог мгновенных заклинаний из **Magic: The Gathering**, которые можно применять только во время сражений. Типичными примерами миссий являются предотвращение или нанесение определенного числа повреждений указанному объекту.

Игровые зоны **Battletech** распределены следующим образом:

1 Рука (**Hand**) — карты, находящиеся у вас в руке. В отличии от **Magic: The Gathering**, максимальный размер руки никак не ограничен, т.е. вы можете держать одновременно сколь угодно много карт.

2 Склад (**Stockpile**) — полный аналог Библиотеки из **Magic: The Gathering**. Здесь ждет своего часа весь ваш военный потенциал.

3 Свалка (**Scrapheap**) — полный аналог Кладбища из **Magic: The Gathering**. Сюда отправляются все уничтоженные юниты и использованные миссии.

4 Строительный Регион (**Construction Region**) — сюда помещаются юниты и командные карты (рубашкой вверх!), которые производятся в течение некоторого времени. По окончанию процесса производства они активируются, т.е. переворачиваются. При этом мехи отправляются в Патрульный Регион (**Patrol Region**) в конце хода, а командные карты после уплаты цены активации — немедленно идут в Командный Пост (**Command Post**).

5 Командный Пост (**Command Post**) — здесь находятся ваши командные карты, которые могут быть использованы при необходимости.

6 Патрульный Регион (**Patrol Region**) — место дислокации боевых роботов. Таким образом, получается, что игровая зона из **Magic: The Gathering (in-play)** разбита в **Battletech** на две территории: Командный Пост и Патрульный Регион.

Теперь самое время рассказать о подготовке к игре и структуре хода. Вначале каждый из оппонентов тщательно тасует колоду и сдает себе в руку пять карт. Право первого хода определяется точно так же, как и в **Magic: The Gathering**, т.е. любым доступным случайным методом.

Весь ход разделен на шесть частей, некоторые из которых совпадают с фазами хода **Magic: The Gathering**.

1 Разворот (**Untap**) — каждый ход начинается с разворота карт. Комментарии не требуются.

2 Взять карту (**Draw**) — взятие двух карт со Склада. При этом для снижения преимущества первого хода предусмотрено следующее правило: игрок, начинающий партию, берет на первом ходу только одну карту.

3 Ремонт/Перезарядка (**Repair/Reload**) — во время этой фазы вы можете чинить и перезаряжать ваши мехи. Перезарядка — представляет собой переворот карты меха без амуниции (**depleted**) лицевой стороной вверх, оставляя при этом карту повернутой (в последнем случае имеется в виду поворот на девяносто градусов).

4 Снабжение (**Deploy**) — процесс помещения карт (не более двух) в Строительный регион, вывод оттуда построенных юнитов и командных карт, а также перемещение пилотов с одного юнита на другой (на одном юните может быть не более одного пилота). Подробно процесс постройки расписан ниже. Для снижения преимущества первого хода предусмотрено следующее правило: игрок, начинающий партию, может поместить на первом ходу в Строительный Регион только одну карту.




1 — Название карты.
2 — Основная стоимость в ресурсах.
3 — Дополнительная стоимость.
4 — Текстовое окно с описанием типа карты, ее способностей, художественный текст и др. Кстати, «золотое правило» **Magic: The Gathering** остается в силе и для **Battletech**: «если текст карты противоречит Правилам, то действуй согласно предписаниям карты».
5 — Значок клана/Дома (или кланов/Домов), к которому данная карта принадлежит.
6 — Скорость данного юнита (**L** — low, **M** — moderate, **F** — fast).
7 — Атака.
8 — Броня и структура.

5 Миссии (**Missions**) — аналог фазы сражения из **Magic: The Gathering**. Нюансы этой фазы расписаны ниже.

6 Конец хода (**End of Turn**) — при наступлении этой фазы построенные мехи вводятся в Патрульный Регион.

Чтобы активировать карту (переместить из Строительного Региона в Патрульный Регион или Командный Пост), вам необходимо заплатить стоимость активации (см. врезку с обозначениями на карте). Под «стоимостью» понимается число расходуемых ресурсов: поворачивая ресурсную карту, вы кладете строительный каунтер на любую строящуюся карту.

Несколько слов о ресурсах. В отличии от **Magic: The Gathering**, где было целых пять цветов магии, в **Battletech** существует единственный ресурс (обозначается буквой «R»). Но при этом основные ресурсные карты могут давать так называемые ассеты (**asset**) — нечто вроде дополнительных ресурсов. Если на карте (см. врезку) в стоимости активации стоит значок «3T», то это означает, что, помимо основной цены (семь ресурсов), у вас должна быть выложена ресурсная карта со значком «T». Если же такой карты нет, то вы можете заплатить «альтернативную» стоимость — три ресурса. Таким образом, если вы не обладаете нужным ассетом («T»), то стоимость постройки карты возрастает с семи ресурсов до десяти. Обратите внимание, что даже если вы, например, строите пять карт, в стоимость которых входит один ассет «T», вам будет достаточно единственной ресурсной карты с соответствующим ассетом.

Всего применяется пять ассетов: Снаряжение (**Munitions**), Тактика (**Tactics**), Коммуникации (**Logistics**), Монтаж (**Assembly**), Политика (**Politics**). Немаловажно, что ассеты дают вам некоторые дополнительные возможности:

M — если выложена хотя бы одна ресурсная карта с данным ассетом, то ракеты ваших мехов будут наносить три единицы повреждений при выпадении числа «**3**» на кубике. В противном случае при этом ничего бы не происходило. Более подробно о ракетах — см. ниже.

T — если выложена хотя бы одна ресурсная карта с данным ассетом, то вы получаете **+1** к инициативе. Заметьте, что если у вас выложено две и более таких карт, то вы все равно получаете только **+1** к инициативе (т.е. по принципу «либо есть, либо нет», что верно для всех ассетов).

L — при наличии хотя бы одной карты с этим ассетом вы может положить в фазе конца хода одну карту из руки под низ стопки карт Склада.

A — при наличии хотя бы одной карты с этим ассетом во время фазы Ремонт/Перезарядка вы получаете возможность за один ресурс убрать одно повреждение структуры у выбранного юнита.

P — не дает преимуществ, но является самым дорогим, т.е. требует обычно больше всего ресурсов при наличии «альтернативной» стоимости.

Пришел черед сражений, который берет свое начало во время фазы Миссий. Вы можете посылать свои не-повернутые юниты на специальные задания, которые так и называются — Миссии. При этом вы выбираете цель миссии и поворачиваете те юниты, которые оправляются на данную миссию. Кстати, правила никак не ограничивают вас в конкретном выборе таких юнитов и их количестве. После выполнения миссии вы можете организовать новую миссию, затем еще одну и т.п. покуда хватит боевой техники. Как видите, в отличие от **Magic: The Gathering** вы производите ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ атаки, а не бросаете в бой все силы.

Целью миссии может стать Склад врага, Свалка, любая карта в Командном Посту (кроме карт усовершенствования — Enhancement), любая строящаяся карта в Строительном Регионе или юниты. Но при этом в последнем случае вводится ограничение — скорость всех атакующих юнитов должна быть больше скорости цели. Таким образом быстрые юниты (**Fast**) могут атаковать средних (**Moderate**) и медленных (**Slow**), а средние — только медленных. Соответственно, медленные юниты вообще не могут атаковать другие юниты. И последний нюанс — разряженные мехи (**Depleted**) могут быть атакованы любыми юнитами, независимо от скорости.

После объявления атакующих в данной миссии оппонент выбирает блокирующих. К последним предъявляются следующие требования — они должны быть не-повернуты и иметь скорость не ниже скорости самого медленного юнита в блокируемой атакующей группе. Блокировка требует поворота блокирующих юнитов, что является принципиальным отличием от **Magic: The Gathering**.

Во время фазы Миссий вы можете поставить свои юниты на охрану каких-либо объектов (Склад, Свалку, Строящиеся карты и карты в Командном Посту). Такой юнит-охранник имеет возможность блокировать противника, атакующего обороняемый объект, без ограничений по скорости; но не может блокировать подразделения противника, атакующие другие объекты. После объявления атакующих и блокирующих защищающийся игрок решает, включать ли в баталию атакуемый объект (если нет блокирующих, то последний

Сергей **ДРЕГАЛИН** и Юрий **Поморцев** (*dreg@gameland.ru*)



вступает в сражение автоматически).

Важной частью боя является определение инициативы, т.е. приоритета очередности в сражении. В начале игры считается, что у обоих оппонентов значение инициативы равно нулю, которое может повышаться, в частности, за счет выложенного ассета «Т». При сражении повысить инициативу можно с помощью применения активируемой способности **Jump** (более подробно о способностях пойдет речь далее), которая увеличивает инициативу на единичку, но одновременно с этим на столько же уменьшает атаку данного юнита.

Первым начинает распределять повреждения и применять карты миссий тот, у кого инициатива МЕНЬШЕ. При равенстве инициатив преимущество остается за атакующим, т.е. блокирующий НАЧИНАЕТ распределять повреждения и применять карты миссий. Затем вносит свое веское слово игрок с большей инициативой, после чего применяются все повреждения. Как видите, у игрока с большей инициативой есть существенное преимущество, так как он оценивает ситуацию с учетом действий оппонента. А вот последнему приходится действовать, образно говоря, с завязанными глазами.

В рамках одного сражения нельзя применять две и более одинаковые карты миссий, а также число таких применяемых карт должно быть не более текущего значения инициативы.

Степень защищенности карты (защита есть не только у юнитов, но и у ресурсных карт, а также некоторых других) оценивается двумя параметрами — броней (**Armor**) и структурой (**Structure**) — см. врезку. При этом первая восстанавливается после каждого сражения, а вторая — только с помощью специальных действий во время фазы Ремонта/Перезарядки, например, при выложенном ассете «А». При нанесении повреждений сначала аннигилируется броня, а затем структура. При нулевом или отрицательном значении структуры данная карта считается уничтоженной. Структурные повреждения отмечаются каунтерами, которые кладутся прямо на карту.

А теперь несколько важных правил. За каждую единицу повреждений, нанесенных Складу, из его стопки сбрасывается одна верхняя карта. За каждые два повреждения, нанесенные строящейся карте, с нее снимается один строительный каунтер, а также открывается сама строящаяся карта. При отсутствии каунтеров строящаяся карта уничтожается при получении хотя бы одной единицы повреждений. Атака Свалки обычно не приносит никаких результатов, за исключением особо оговоренных в тексте некоторых карт случаев.

У юнитов есть активируемые способности, которые могут быть применены не более одного раза за миссию. Основными такими способностями являются:

ⓘ Прыжковый двигатель (**Jump**) — уменьшает на единичку атаку данного юнита, увеличивая при этом на единичку инициативу.

ⓘ Перегрев (**Overheat**) — увеличивает атаку юнита, нанося ему при этом некоторое количество повреждений. Записывается в форме **Overheat X: +Y attack**, где **X** — число получаемых повреждений, а **Y** — увеличение атаки.

ⓘ Ураганный Огонь (**Alpha Strike**) — увеличивает атаку юнита за счет ураганного огня из всех орудий. После этого он поворачивается (**tap**) и кладется рубашкой вверх. Восстановление амуниции происходит во время фазы Ремонт/Перезарядка. Если у юнита одновременно присутствуют способности Перегрев и Ураганный Огонь, то при использовании последней обязательно активируется Перегрев.

ⓘ Ракета (**Missile**) — работу этой способности проще объяснить на примере. Предположим, у вашего юнита в текстовом окне написано **Missile 2.** Это значит, что вы можете произвести два залпа ракетами во время одной миссии. Для каждого залпа выбирается цель и кидается шестигранный кубик. При выпадении на кубике единицы или двойки цели наносится соответственно одна или две единицы повреждений. В противном случае ничего не происходит, за исключением ситуации, когда выложен ассет «М» — при наличии последнего при выпадении на кубике тройки цель получает три единицы повреждений. Заключительный нюанс данной особенности — целью для ракетного юнита из атакующей группы может быть только атакуемый объект.

Получив более-менее приемлемое представление об игровой механике **Battletech**, расскажем о составлении колоды. В **Magic: The Gathering** вы могли при желании включить в колоду хоть все пять цветов магии... В Battletech такой номер уже не пройдет.

Ограничения тут наложены самой концепцией игровой вселенной. Ведь не случайно мы потратили столько бесценного журнального объема на расписывание военно-политической обстановки тридцать первого века. Вот теперь и попробуйте представить, как может один командир командовать сразу войсками клана и одного из Домов. Бред, верно? Кроме того не забывайте, что и между самим Домами и кланами существует жесткая конкуренция. Так что набор войск (что эквивалентно составлению колоды) жестко ограничен — в колоде не могут присутствовать карты конкурирующих кланов/Домов и тем более прямого противника. Вследствие этого нужно очень следить, какие юниты каким кланом/Домом применяются, и не заниматься составлением «сборной солянки».

Каждый клан или Дом имеют определенные нюансы, так как их боевой потенциал широк, но все же ограничен. Немного сгладить это ограничение позволяют, например, специальные карты серии **Alliance**, например. карта **Crusade**, которая позволяет строить любых роботов кланов.

## МЕХИ *VS* МАГИ

Различий в игровой механике между **Battletech** и **Magic: The Gathering** великое множество, и в этом вы уже успели убедиться. Но как эти различия влияют на общий ход событий, на динамику и, вообще, насколько они разнят две эти игры?

Постараемся подойти к вопросу максимально объективно. Если проводить сравнения на глобальном уровне, то в первом приближении можно сказать так: **Magic: The Gathering** — это стратегия, основой которой является грамотное составление колоды, а **Battletech** — это в первую голову тактика, где наиболее важными оказываются именно непосредственные боевые действия.

**Battletech** не столько скоротечен, как его «магический брат», более вдумчив по части ведения боя. Если в том же **Magic: The Gathering** фаза боя была построена по принципу «всей стеной», то в **Battletech** вы производите в пределах одного хода серию атак на разные объекты. И тут успех во многом определяется правильно выбранной тактикой, которую можно менять от игры к игре даже при использовании одной и той же колоды. Разумеется, конструирование колоды в **Battletech** тоже играет существенную роль, но все же она смехотворно мала по сравнению с важностью таинства составления колоды в **Magic: The Gathering**.

Надеемся, вы уловили основные концептуальные отличия игр. Разумеется, чтобы полностью прочувствовать все нюансы, нужно, как минимум, поиграть немного в обе игры. Но если все же общее представление у вас сложилось, то можно считать, что мы со своей задачей справились.

Удачи и до скорых!

**СИ-*X-FILES***

## ОТВЕТЫ *НА* ВОПРОСЫ *В* ВАШИХ *ПИСЬМАХ*

**Вопрос: Что такое уровни Starter, Advanced и Expert? Чем они отличаются?**

**Ответ**: Сразу заметим, что это деление весьма условно и, на наш взгляд, не слишком целесообразно. Но тем не менее. Уровень **Starter** говорит о том, что вы освоились исключительно с играми серии «**Портал**», которые задействуют примерно треть потенциала **Magic: The Gathering. Advanced** — это вся шестая редакция, т.е. около 80-90% от общего потенциала; и наконец, **Expert** — это **Magic: The Gathering** как он есть, т.е. игра на всю катушку. Мы умышленно не стали акцентировать внимание на этих разделениях и сразу начали рассказывать о полном варианте игры.

**Вопрос: Как вести систему подсчета и как узнать, кто победил в ходе?**

**Ответ**: По поводу системы подсчета и определения, какие повреждения кому нанесены, мы рассказывали при самой первой встрече на страницах нашего Клуба (см. номер 57 «СИ»). А вот вторая часть вопроса по определению некорректна — победитель в **Magic: The Gathering** определяется единожды, и именно он станет победителем в текущей игре. Давайте попробуем провести такую аналогию — представьте, что вы играете в **HoMM**. Возможно ли там определить победителя текущего хода? Разумеется, нет. Можно только говорить о том, кто из оппонентов за текущий ход лучше реализовал свою стратегию, получил позиционное преимущество, перенял игровую инициативу и т.д. Точно так же обстоят дела и в **Magic: The Gathering**.

**Вопрос: Какие комбинации цветов (или цвет) для колоды наиболее распространены?**

**Ответ**: Ответить на этот вопрос очень трудно, и причина здесь кроется в хорошей сбалансированности каждого цвета магии в игре. По крайней мере, выделить одиночный превалирующий цвет точно невозможно. А по поводу комбинаций цветов... Скажем так, обычно (подчеркиваем, обычно) стараются не использовать враждующие школы магии. Хотя исключений более чем достаточно.

**Вопрос: Почему не нужно использовать одновременно три цвета в колоде и более?**

**Ответ**: Да используйте хоть все пять цветов, это не возбраняется! Такие подборки требуют очень вдумчивого конструирования колоды. Подумайте о балансе земель, о том, какую стратегию применять... Уже с двухцветными колодами не все просто, а о более «разноцветных» и говорить нечего. Если интересно наше мнение, то наиболее оптимальным вариантом являются двухцветные колоды — они в достаточной степени гибкие по части тактического использования и при грамотном составлении очень эффективны.

**Вопрос: Когда выйдет Nemesis? Что в нем будет интересного и где о нем можно почитать?**

**Ответ**: Если не случится ничего сверхординарного, то **Nemesis** (напомним, что это вторая часть трилогии **Masquerade**) будет в продаже уже с февраля, т.е. как раз к моменту выхода журнала. В одном из ближайших выпусков клуба мы обязательно подробно рассмотрим и проанализируем этот набор. Ну а получить априорную информацию о нем можно, например, на сайте **www.mtgnews.com** (англоязычный, но очень информативный) или **www.mtg.ag.ru** (там меньше информации, но зато на родном, на русском).

**Вопрос: А что будет после Nemesis?**

**Ответ**: После **Nemesis** в июле этого года выйдет последний набор трилогии **Masquerade**. Пока нет никакой официальной информации о нем — неизвестно даже рабочее название. Но как только ситуация прояснится, мы обязательно дадим вам знать.

**Вопрос: Что купить, если я только-только начинаю играть в Magic: The Gathering? Если можно, то укажите самый дешевый вариант.**

**Ответ**: Самый дешевый вариант... Что же, давайте попробуем. Многие рекомендуют начать с набора «**Портал**», который содержит минимально необходимый набор карт для двух оппонентов, бустер и книжку с правилами на русском языке. Вещь эта неплохая, но уж больно усеченная — в ней, как мы говорили выше, в лучшем случае задействуется треть потенциала игры. Да и обменять такие карты на что-то стоящее довольно проблематично. Альтернативный вариант — покупка грамотной заранее сконструированной колоды (**preconstructed deck**) и нескольких бустеров. А дальше — меняться, меняться, меняться...

**Вопрос: А где можно бесплатно поиграть? Есть ли такие места в Москве?**

**Ответ**: Разумеется, подобные места существуют и в первую очередь в Москве — это офис компании «**Саргона**» около ст. метро «Сходненская». Там все достаточно удобно организовано, а главное — полно толковых оппонентов. Кстати, там же регулярно проводятся и небольшие соревнования с небольшим, но очень приятным призовым фондом.

**Вопрос: Кто-нибудь кроме «Саргоны» выпускает карты Magic: The Gathering?**

**Ответ**: Вопрос сформулирован неправильно — компания «**Саргона**» является официальным представителем **Wizards of the Coast**, которой принадлежат права на выпуск карт **Magic: The Gathering**. Видимо, имелось в виду, есть ли другие компании в России, которые распространяют карты **Magic: The Gathering**. Так вот, таких компаний на данный момент нет.

**Вопрос: Где меняются картами? Сколько в среднем стоит карта при покупке «с рук»?**

**Ответ**: Легче всего обменять карты около торговых точек «**Саргоны**». Покупка с рук — дело не слишком приветствуемое, но все же... Обычная карта стоит около 5 рублей, необычная — около 20 рублей, а редкая — от доллара до пары десятков долларов и выше (в зависимости от ценности и редкости такой карты). Конечно, цены могут варьироваться и сильно меняться — торговля идет, сами понимаете, не через официальные каналы. И еще, уж если решились на такую покупку, будьте осторожны!

**Вопрос: Что такое «токен» и где его взять?**

**Ответ**: Токен — это фишка, небольшой предмет, который обычно кладется на карту или обозначает некую карту. Например, токены нужны при использовании знаменитой карты **Cursed Scroll**. Следует заметить, что токены достаточно редко используются в **Magic: The Gathering**, но являются неотъемлемым игровым атрибутом **Battletech**. В качестве фишек удобнее всего применять спички, монетки, семечки, гаечки и др.

**Вопрос: Есть ли русский вариант игры Magic: The Gathering или ее «русскоязычные» аналоги?**

**Ответ**: К сожалению, полностью русского варианта **Magic: The Gathering** не существует. Тем не менее прилагаются все усилия, чтобы облегчить жизнь тем, кто не владеет в должной степени английским языком. Например, «**Саргона**» в буклетах с правилами дает полное описание карт (набор «Портал») на русском языке. Но о полной «русификации» говорить не приходится. А что касается «русскоязычных» аналогов, то, возможно, в скором времени появится такая игра (по крайней мере, по нашим сведениям работа в данном направлении ведется). Как только к нам попадет более конкретная информация о судьбе проекта, то мы вас обязательно оповестим.

**Вопрос: Может ли быть в колоде больше 60 карт?**

**Ответ**: Если имеется в виду **Magic: The Gathering**, то ответ — да, может. Лишь бы было не меньше, так как в подавляющем большинстве случаев игра заканчивается до исчерпания колоды. А вот для **Battletech** число карт в колоде жестко ограничено — 60, не больше и не меньше.

**Вопрос: Как понимать сточку типа «Mercadian Masques booster draft»?**

**Ответ**: Это значит, что участникам игры раздаются бустеры набора **Mercadian Masques**, из которого они за ограниченное время собирают колоду и с ней участвуют в соревнованиях.

**Вопрос: Является ли мана жизнью?**

**Ответ**: Нет и еще раз нет! Жизнь — это жизнь (обычно 20 единиц у каждого оппонента в начале игры), а мана вырабатывается при повороте земель. Ничего общего эти два термина не имеют.

**Вопрос: Надо ли поддерживать баланс в семь карт, если у тебя их, к примеру, три?**

**Ответ**: Видимо, имеется в виду, нужно ли добирать в начале хода карты, если их меньше семи в руке. Нет, не нужно. Правила ограничивают только максимальное количество карт — НЕ БОЛЕЕ семи. Меньше — пожалуйста.

**Вопрос: Сколько класть земель в колоду, если я играю двумя цветами?**

**Ответ**: Ориентировочно — всего земель в колоде около сорока процентов (хотя это очень зыбкое правило). А конкретное соотношение земель разных цветов определяется числом карт каждого цвета в колоде, стоимостью карт и выбранной стратегией.

# ОГНЕМ И МЕЧОМ (TZAR)

Наталья ВАСИЛЬЕВА и Сергей ДРЕГЕЛИН

## ОСНОВЫ ТАКТИКИ И СТРАТЕГИИ

Готовы? Тогда поговорим немного об интерфейсе вкупе с управлением. Для начала быстренько пробежимся по менюшкам игры.




На игровом экране условно можно выделить следующие области и активные элементы. Во-первых, кнопку вызова основного меню, которое дает доступ к всевозможному полезному сервису — сохранению/загрузке, настройкам, рестарту миссии, тексту текущих заданий и выходу в главное меню. Очевидно, что здесь не должно возникнуть никаких проблем, поэтому поехали дальше. Рядом с кнопкой вызова меню находятся две копки с пиктограммами в виде рукопожатия и свитка.

Первая вызывает меню дипломатии. В нем отображаются дипломатические взаимоотношения с другими игроками (мир, нейтралитет или война). Поменять дипломатический статус можно простым щелчком мышки на соответствующих иконках. При этом левая часть пиктограммы отображает выбранные вами отношения, а правая — отношения, выбранные соответствующим игроком. Следовательно, если иконка полностью освещена, то ваше предложение безоговорочно принято. На этом же экране решаются и такие вопросы, как ведение совместного хозяйства, объединение ресурсов и совместное управление войсками. Как и в предыдущем случае, полностью освещенная пиктограмма говорит о согласии игрока с вашим предложением. В добавок к этому, здесь присутствует опция совместной победы, предусмотренная на тот случай, когда победа какого-либо игрока из альянса приписывается и всем союзникам. С помощью кнопки «Подарок» указанному игроку можно переслать любые ресурсы. Левый щелчок мыши увеличивает число передаваемых ресурсов, а правый — уменьшает.

Что касается второй кнопки, то она позволяет общаться с другими игрокам (чат). Пиктограммы под текстовым полем выполняют функции фильтра отправки, т.е. вы можете отправить сообщение только союзникам, только противникам, всем участникам баталии, либо только указанным из списка игрокам. Обратите внимание, что перед каждым конкурентом в виде специальной иконки указан дипломатический статус.

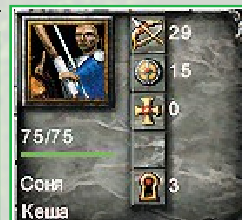






Правее за дипломатией и чатом располагаются данные о количестве ресурсов в вашей казне и информация о численности населения. Последняя характеристика представлена двумя числами: первое — это текущее количество ваших подданных, а второе — максимально возможное количество подданных при данной инфраструктуре. Основное влияние на максимальную популяцию оказывают дома — чем их больше, тем больше по численности может быть ваша нация.

Что касается игровой карты и основного экрана, то эти элементы интерфейса не нуждаются в отдельном представлении. Отметим только, что, отдавая приказы юнитам, можно использовать как основной экран, так и карту. Рядом с картой расположены игровые часы, которые отмеряют игровое время. Всем любознательным спешим сообщить, что игровые сутки соответствуют примерно получасу реального времени.




Под картой находится так называемое информационное окошко, в котором отображаются данные, касающиеся выделенного объекта (юнита, сооружения, ресурса, предмета и т.д.). Например, для юнита — указываются такие характеристики, как показатель здоровья, атаки, защиты, количество имеющихся у него предметов и т.д.; для сооружения — показатель прочности, сопротивляемость, число юнитов, находящихся у него внутри (если это замок или застава); для ресурса (шахты, деревья) — количество оставшихся в нем запасов данного сырья.

Под информационным окошком находится перечень команд, которые может выполнить выделенный объект.



В случае когда нет никакого выделения, в окне появляются следующие команды:

— Помощь советников. На ваш выбор будут представлены генеральный, военный и экономический советники. Здесь же можно отказаться от услуг советников.

— Вывод перечня всех ваших героев с возможностью выбора требуемого героя. Эта штука очень полезна в разгаре игры, когда в вашем распоряжении уже целое полчище юнитов, а вам позарез понадобился конкретный герой. Что ни говорите, а сие избавляет от внимательного всматривания в каждый участок карты и перебора всех юнитов.

— Вывод перечня всех ваших шпионов.

— Вывод перечня всех ваших предметов.

— Просмотр заданий.

Пожалуй, на этом с менюшками закончим и перейдем непосредственно к юнитам и сооружениям. Почти все ваши воины обладают стандартным набором команд: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов. Управление осуществляется по стандартной и накатанной схеме: левая кнопка мыши применяется для выделения объекта/юнита, а правая — для взаимодействия с указанным объектом. В последнем случае о конкретном действии вам подскажет соответствующий курсор (меч — атака противника, топорик — рубка дерева и т.п.). Остановимся лишь на том, как использовать предметы. Загляните в содержимое инвентаря юнита (для этого нужно щелкнуть на кнопке

в виде закрытого глаза, находящейся под информационным окном между стрелок) и выберите нужный предмет. Затем укажите юнит, который должен на себе ощутить действие данного предмета, и наслаждайтесь результатами.

Крестьяне, помимо возведения сооружений, ремонта зданий и добычи ресурсов, могут вести диверсионные работы, а именно захват зданий и подкуп противников (возможность подкупа отсутствует только у азиатов).

Но давайте оставим в покое военных с крестьянами и рассмотрим такие специфические юниты, как шпионы (арабы и европейцы), ниндзя (азиатский аналог шпионов), караваны (европейцы) и торговцы (арабы). Шпионы и ниндзя умеют маскироваться, но учтите, что маскировка действует лишь некоторое время! Помимо этого, у ниндзя имеется способность выборочного убийства, т.е. он целенаправленно уничтожает указанный юнит с одного удара, вне зависимости от количества здоровья (очень удобно для сведения счетов с крутыми вражескими героями). Применить способность повторно будет возможно лишь по истечении некоторого времени.

С помощью караванов можно вести торговлю с другими королевствами или же прокладывать торговые пути между своими рынками. Процесс установления торговых путей выглядит следующим образом. Выделяется караван (торговец), выбирается команда «торговать», указывается вид ресурса на импорт, вид ресурса на экспорт, точка отправления (чтобы указать ее, щелкните мышкой на нужном рынке), точка назначения (указывается точно так же) и количество загружаемых товаров. Аналогичным способом осуществляется торговля и с помощью кораблей, только в качестве отправной точки и места назначения указываются порты. Заметим, что караваны могут использоваться в качестве средств передвижения — в них вмещается до 12 юнитов. Эдакий горбатый БМП!

На этом закончим с юнитами и уделим внимание сооружениям. В подавляющем большинстве случаев команды, доступные для тех или иных зданий, ограничиваются производством юнитов и развитием технологий. Но есть также и весьма интересные экземплярчики, о которых мы и поговорим.

Первое из серии уникальных сооружений — это, несомненно, таверна. В данном заведении можно при определенном везении заработать кучу денег, а при порядочном невезении — взлезть в кромешные долги. Интригует? Тогда по порядку. Процесс прост (дурное дело всегда нехитрое ;)) — укажите тип и количество ресурса, который будет применяться в качестве ставки, выбирайте степень риска (она же является и соотношением ставок), после чего кидайте кубики. По нашим наблюдениям — разбогатеть до определенного предела в таверне достаточно просто: ставьте 1:10 и играйте, пока не наберете желаемое число золотых. Но не зарывайтесь, а то вообще останетесь без гроша!

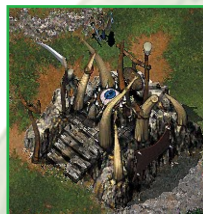
Если ваше финансовое положение переживает не самые лучшие времена, то в таверне можно взять заем или осуществить обмен ресурсов (правда, по курсу 1:10, что иначе как грабежом не назовешь).

Но даже на этом функции таверны не ограничиваются! В добавок ко всему, в этом уникальном строении можно производить дополнительный найм героев и воинов. Причем вы нанимаете не одного воина, а целый отряд, причем появляются они мгновенно. Это полезная особенность, так как в игре нередко встречаются ситуации, когда нужно очень оперативно создать небольшой отряд для отражения мелкого нападения или для нанесения решающего удара.

Теперь ворота. Эта постройка уникальна тем, что обладает собственным искусственным интеллектом. Если он активирован, то ворота сами открываются при приближении дружеских юнитов и закрываются при появлении врагов. На первый взгляд это замечательно, но в отдельных случаях, когда, например, ваши юниты спасаются бегством от армии врага, ворота гостеприимно распахиваются и, увы, не захлопываются перед носом у противника. Так что, как водится, — доверяй, но проверяй.

Возводимые сады и огороды имеют следующие особенности. Во-первых, они неиссякаемы, т.е. количество ресурсов на них не ограничено. Замечательная особенность, которую по достоинству оценят те, кто намучался с регулярным возведением плантаций в Age of Empires. Но есть и во-вторых. Во-вторых, если на огороде некоторое время никто не работает, то он исчезает. Так что не бросайте огород без присмотра, и в случае гибели крестьянина, ухаживающего за ним, немедленно высылайте к огороду нового.

Безопасность ваших владений обеспечивают не только военизированные юниты, но и башни. Башни могут пройти через ряд усовершенствований, которые (внимание!) проводятся для каждой башни в индивидуальном порядке (заметьте, что последнее правило не распространяется на стены). Азиаты, помимо упомянутых башен, могут строить еще и ракетные — это не апгрейд, а именно новый вид башен.



Отдельного упоминания требуют Врата Небытия. Если любой из ваших юнитов коснется их каменного основания, то они перейдут в ваше непосредственное владение... Правда, аккурат до того момента, пока до них не доберутся юниты других игроков. Во Вратах можно нанимать орков, гномов, призраков и скелетов. Приведем характеристики этих юнитов:

### ГНОМ



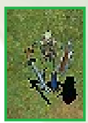
**Стоимость**: 80 единиц золота
**Время создания (сек)**: 12
**Место создания**: Врата Небытия
**Радиус обзора**: 3
**Дистанция атаки**: -
**Здоровье**: 120
**Сила атаки**: 7
**Защита**: 7
**Необходимые технологии**: не требуются
**Умения**: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### ОРК



**Стоимость**: 60 единиц золота
**Время создания (сек)**: 12
**Место создания**: Врата Небытия
**Радиус обзора**: 5
**Дистанция атаки**: -
**Здоровье**: 50
**Сила атаки**: 18
**Защита**: 2
**Необходимые технологии**: не требуются
**Умения**: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### СКЕЛЕТ



**Стоимость**: 30 единиц еды
**Время создания (сек)**: 6
**Место создания**: Врата Небытия
**Радиус обзора**: 5
**Дистанция атаки**: -
**Здоровье**: 40
**Сила атаки**: 4
**Защита**: 0
**Необходимые технологии**: не требуются
**Умения**: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### ПРИЗРАК



**Стоимость**: 40 единиц золота
**Время создания (сек)**: 15
**Место создания**: Врата Небытия
**Радиус обзора**: 5
**Дистанция атаки**: -
**Здоровье**: 60
**Сила атаки**: 8
**Защита**: 0
**Необходимые технологии**: не требуются
**Умения**: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

Ну и напоследок с вашего позволения позволим себе несколько советов и наблюдений.

1 Запомните золотое правило «**Огнем и Мечом**»: много крестьян не бывает — бывает мало ресурсов. Смело стройте десятки крестьян — все равно без дела они простаивать не будут (таковы предписания AI).

2 Занимайтесь интенсивным исследованием карты, выделяйте стратегически важные места, как можно раньше отвоевывайте ресурсы. Не брезгуйте защищать прииски, особенно золотые.

3 Устанавливайте максимально возможное число торговых путей, причем как сухопутных, так и морских. Не забывайте о том, что чем больше расстояние между торговыми точками, тем больший доход будет приносить такой торговый маршрут. То же самое касается и объемов торговли.

4 По возможности обносите все свои владения стенами и башнями. Самый эффективный вариант обороны — «дорога смерти», которая представляет собой длинный узкий коридор со множеством башен.

5 При внезапной атаке врага немедленно отправляйте своих крестьян в замки или заставы. Там они будут находиться в относительной безопасности, что сэкономит нервы, время и ресурсы.

6 Вражеское здание будет легче захватить, если рядом построить свое собственное здание, сильно модифицирующее сопротивляемость (см. параметры сооружений).

7 Перво-наперво, всегда исследуйте технологию «**Обучение**», которая позволяет вашим юнитам накапливать опыт.

8 Если в союзниках с вами играет компьютер, то рано или поздно он самым наглым образом начнет занимать вашу территорию своими строениями и юнитами. В таких случаях лучше побыстрее избавиться от надоедливого «партнера», объявив нейтралитет.

9 Чтобы запомнить какой-либо отряд, нажмите комбинацию клавиш CTRL + цифра. Впоследствии выделить всех воинов отряда можно простым нажатием на соответствующую цифру. Очень удобно держать наготове отдельные формирования лучников, магов, быстрых юнитов (конников) и пеших воинов.

10 Для выделения всех юнитов одного вида в пределах экрана дважды щелкните на любом из них.

11 Для охраны периметра больших территорий используйте быстрых конных воинов. Медленные подразделения не эффективны, так как они могут запросто пропустить большой отряд врага.

12 Для перемещения юнитов через водные пространства можно использовать корабли, строить мосты или использовать ковры-самолеты (последнее верно для арабов).

13 Если взятый в таверне кредит был достаточно быстро отдан, то сумма следующего предлагаемого займа может оказаться большей!

14 Чем больше денег вкладывается в создание магического предмета в лаборатории (арабы), тем лучше по своим свойствам получается предмет. Например, при инвестиции в размере около 3000 единиц золота может быть создан артефакт, увеличивающий атаку юнита на 84 единицы.

15 Не забывайте о том, что воины тоже могут колдовать, правда, с помощью книг и свитков.

16 При внезапной атаке можно нанять войска в таверне. Хотя, конечно, более разумным будет держать в городе небольшой отряд быстрых конников, а также грамотно организовать стационарную оборону (башни, стены, ворота).

17 Не забывайте тренировать своих воинов на чучелах!

18 Если вас будут сильно тяготить хлопоты с хозяйствованием — обратитесь к советникам. Лучше всего воспользоваться помощью экономического или генерального советника, так как они наиболее оптимальным образом увеличивают запас ресурсов.

19 При постройке ворот и мостов используйте клавиши SHIFT и ALT для изменения угловой ориентации

этих объектов (они поворачиваются на девяносто градусов).

**20** Если вам нужно заставить двигаться любой юнит (в том числе и морской) по сложной траектории, то отмечайте ключевые точки маршрута с помощью правой кнопки мышки, удерживая при этом клавишу SHIFT (ключевые точки будут отмечены штандартами). Аналогичным способом указывается «ломаный» путь патрулирования.

**21** Чтобы немного увеличить максимальную скорость игры (напомним, что регулировка текущей скорости осуществляется клавишами «+» и «-»), отключите в экране опций смену дня и ночи, а также погодные эффекты.

**22** Во время паузы можно не только двигать карту, но и смотреть состояние любых юнитов. Это бывает полезно при командовании во время крупных сражений.

**23** Быстрое сохранение и загрузка игры осуществляется клавишами F2/F3 соответственно.

# НАСЕЛЕНИЕ

## НАСЕЛЕНИЕ *ЕВРОПЕЙЦЕВ*

### КРЕСТЬЯНИН



**Стоимость:** 50 единиц еды
**Время создания (сек):** 8
**Место создания:** замок
**Радиус обзора:** 5
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:**
**Сила атаки:** 5
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, строительство, захват, атака, ремонт, добыча, исследование, уход за коровами, подкуп противников, доставка золота, доставка камня, доставка дерева, доставка молока, доставка мяса

### МЕЧНИК



**Стоимость:** 50 единиц еды
**Время создания (сек):** 12
**Место создания:** казармы
**Радиус обзора:** 5
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 65
**Сила атаки:** 6
**Защита:** 3
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### ЛУЧНИК



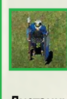
**Стоимость:** 40 единиц еды, 20 единиц дерева
**Время создания (сек):** 12
**Место создания:** казармы
**Радиус обзора:** 10
**Дистанция атаки:** 6
**Здоровье:** 50
**Сила атаки:** 5
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### ДРУЖИННИК



**Стоимость:** 120 единиц еды
**Время создания (сек):** 14
**Место создания:** казармы
**Радиус обзора:** 5
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 120
**Сила атаки:** 8
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### КОПЕЙЩИК



**Стоимость:** 90 единиц еды, 40 единиц золота
**Время создания (сек):** 18
**Место создания:** казармы
**Радиус обзора:** 5
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 75
**Сила атаки:** 8
**Защита:** 4
**Необходимые технологии:** закалка железа, алебарда
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### ТЯЖЕЛЫЙ ЛУЧНИК



**Стоимость:** 90 единиц еды, 70 единиц золота
**Время создания (сек):** 30
**Место создания:** казармы
**Радиус обзора:** 16
**Дистанция атаки:** 12
**Здоровье:** 50
**Сила атаки:** 5
**Защита:** 2
**Необходимые технологии:** тяжелый лук
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### РЫЦАРЬ



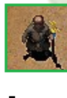
**Стоимость:** 120 единиц еды, 90 единиц золота
**Время создания (сек):** 30
**Место создания:** казармы
**Радиус обзора:** 5
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 120
**Сила атаки:** 12
**Защита:** 6
**Необходимые технологии:** доспехи; необходимые строения: конюшня
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### КРЕСТОНОСЕЦ



**Стоимость:** 1000 единиц золота, 2000 единиц еды (это стоимость 20 юнитов)
**Время создания (сек):** 12
**Место создания:** собор (при пропаганде крестового похода)
**Радиус обзора:** 5
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 180
**Сила атаки:** 14
**Защита:** 8
**Необходимые технологии:** фанатизм, крестовый поход
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### СВЯЩЕННИК



**Стоимость:** 150 единиц золота
**Время создания (сек):** 30
**Место создания:** церковь
**Радиус обзора:** 20
**Дистанция атаки:** 18
**Здоровье:** 60
**Сила атаки:** 20
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, исследование, лечение, благословение

### ШПИОН



**Стоимость:** 150 единиц золота
**Время создания (сек):** 30
**Место создания:** замок
**Радиус обзора:** 12
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 50
**Сила атаки:** 20
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** шпионаж
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов, переодевание, разоблачение

### МАГ



**Стоимость:** 150 единиц золота
**Время создания (сек):** 30
**Место создания:** магическая башня
**Радиус обзора:** 14
**Дистанция атаки:** 10
**Здоровье:** 60
**Сила атаки:** 5
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, атака; использование заклинаний: молния, замораживание, вызов голема, вызов летучей мыши, невидимость

### КАРАВАН



**Стоимость:** 400 единиц еды, 200 единиц леса
**Время создания (сек):** 50
**Место создания:** рынок
**Радиус обзора:** 7
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 350
**Сила атаки:** 0
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** торговый путь
**Умения:** перемещение, торговля, исследование; загрузка и выгрузка предметов, ресурсов и войск

### КАТАПУЛЬТА



**Стоимость:** 600 единиц леса
**Время создания (сек):** 30
**Место создания:** мастерская
**Радиус обзора:** 16
**Дистанция атаки:** 14
**Здоровье:** 110
**Сила атаки:** 10
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, атака, патрулирование, исследование

### ТЯЖЕЛАЯ КАТАПУЛЬТА



**Стоимость:** 1200 единиц леса
**Время создания (сек):** 60
**Место создания:** мастерская
**Радиус обзора:** 24
**Дистанция атаки:** 22
**Здоровье:** 250
**Сила атаки:** 25
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** тактика осады
**Умения:** перемещение, атака, патрулирование, исследование

### БАЛЛИСТА



**Стоимость:** 800 единиц леса
**Время создания (сек):** 30
**Место создания:** мастерская
**Радиус обзора:** 14
**Дистанция атаки:** 12
**Здоровье:** 75
**Сила атаки:** 40
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, атака, патрулирование, исследование

### ГАЛЕОН



**Стоимость:** 1200 единиц леса, 800 единиц еды
**Время создания (сек):** 50
**Место создания:** порт
**Радиус обзора:** 14
**Дистанция атаки:** 12
**Здоровье:** 1200
**Сила атаки:** 35
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** картография
**Умения:** перемещение, атака, патрулирование, перевозка войск, перевозка орудий, торговля, улучшение своих пушек

### БРИГ



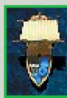
**Стоимость:** 500 единиц леса, 300 единиц еды
**Время создания (сек):** 30
**Место создания:** порт
**Радиус обзора:** 12
**Дистанция атаки:** 10
**Здоровье:** 700
**Сила атаки:** 18
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, атака, патрулирование, исследование, перевозка войск, перевозка орудий, торговля, улучшение своих пушек

### ШХУНА



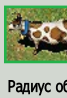
**Стоимость:** 300 единиц леса, 200 единиц еды
**Время создания (сек):** 20
**Место создания:** порт
**Радиус обзора:** 10
**Дистанция атаки:** 8
**Здоровье:** 300
**Сила атаки:** 10
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, атака, патрулирование, исследование, перевозка войск, перевозка орудий, торговля, улучшение своих пушек

### ЛОДКА



**Стоимость:** 200 единиц леса, 100 единиц еды
**Время создания (сек):** 20
**Место создания:** порт
**Радиус обзора:** 10
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 50
**Сила атаки:** 1
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, ловля рыбы

### КОРОВА



**Стоимость:** 300 единиц еды
**Время создания (сек):** 20
**Место создания:** ферма
**Радиус обзора:** 3
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 80
**Сила атаки:** -
**Защита:** -
**Необходимые технологии:** приручение животных
**Умения:** перемещение

## НАСЕЛЕНИЕ *АЗИАТОВ*

### КРЕСТЬЯНИН



**Стоимость:** 40 единиц еды
**Время создания (сек):** 8
**Место создания:** замок
**Радиус обзора:** 5
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 50
**Сила атаки:** 5
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, строительство, захват, атака, ремонт, добыча, исследование, уход за коровами, подкуп противников, доставка золота, доставка камня, доставка дерева, доставка молока, доставка мяса

### РОНИН



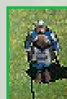
**Стоимость:** 40 единиц еды
**Время создания (сек):** 8
**Место создания:** казармы
**Радиус обзора:** 5
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 50
**Сила атаки:** 7
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### ЛУЧНИК



**Стоимость:** 40 единиц еды, 20 единиц дерева
**Время создания (сек):** 12
**Место создания:** казармы
**Радиус обзора:** 10
**Дистанция атаки:** 6
**Здоровье:** 50
**Сила атаки:** 5
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### САМУРАЙ



**Стоимость:** 90 единиц еды, 40 единиц золота
**Время создания (сек):** 12
**Место создания:** казармы
**Радиус обзора:** 6
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 120
**Сила атаки:** 10
**Защита:** 4
**Необходимые технологии:** не требуются
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### КОННЫЙ САМУРАЙ



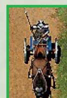
**Стоимость:** 100 единиц еды, 60 единиц золота
**Время создания (сек):** 22
**Место создания:** казармы
**Радиус обзора:** 5
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 160
**Сила атаки:** 14
**Защита:** 4
**Необходимые технологии:** бушидо; необходимые строения: конюшня
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### КОННЫЙ ЛУЧНИК



**Стоимость:** 120 единиц еды, 40 единиц золота
**Время создания (сек):** 20
**Место создания:** казармы
**Радиус обзора:** 12
**Дистанция атаки:** 7
**Здоровье:** 75
**Сила атаки:** 7
**Защита:** 0
**Необходимые технологии:** верховая езда; необходимые строения: конюшня
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### КОЛЕСНИЦА



**Стоимость:** 150 единиц еды, 150 единиц дерева
**Время создания (сек):** 25
**Место создания:** казармы
**Радиус обзора:** 5
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 180
**Сила атаки:** 3
**Защита:** 5
**Необходимые технологии:** бронированная колесница
**Умения:** перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### НИНДЗЯ



**Стоимость:** 80 единиц золота
**Время создания (сек):** 20
**Место создания:** замок
**Радиус обзора:** 10
**Дистанция атаки:** -
**Здоровье:** 90
**Сила атаки:** 12
**Защита:** 5
**Необходимые технологии:** ниндзя

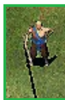
Умения: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов, уход в тень, совершение убийства

### СВЯЩЕННИК



Стоимость: 150 единиц золота
Время создания (сек): 30
Место создания: монастырь или обучаются из монахов
Радиус обзора: 14
Дистанция атаки: -
Здоровье: 120
Сила атаки: 10
Защита: 10
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, исследование, лечение, благословение и обучение

### МОНАХ



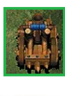
Стоимость: 250 единиц еды
Время создания (сек): 20
Место создания: монастырь
Радиус обзора: 5
Дистанция атаки: -
Здоровье: 120
Сила атаки: 6
Защита: 6
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### МАГ



Стоимость: 150 единиц золота
Время создания (сек): 30
Место создания: магическая башня
Радиус обзора: 14
Дистанция атаки: 10
Здоровье: 60
Сила атаки: 8
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака; использование заклинаний: превращение в камень, бешенство, водоворот, вызов дракона, огненный шар, преобразование маны в опыт

### КАТАПУЛЬТА



Стоимость: 600 единиц леса
Время создания (сек): 30
Место создания: мастерская
Радиус обзора: 16
Дистанция атаки: 14
Здоровье: 110
Сила атаки: 10
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака, патрулирование, исследование

### БАЛЛИСТА



Стоимость: 800 единиц леса
Время создания (сек): 30
Место создания: мастерская
Радиус обзора: 14
Дистанция атаки: 12
Здоровье: 75
Сила атаки: 40
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака, патрулирование, исследование

### БРИГ



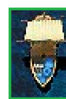
Стоимость: 500 единиц леса, 300 единиц еды
Время создания (сек): 30
Место создания: порт
Радиус обзора: 12
Дистанция атаки: 10
Здоровье: 700
Сила атаки: 18
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака, патрулирование, исследование, перевозка войск, перевозка орудий, торговля, улучшение своих пушек

### ШХУНА



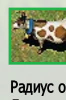
Стоимость: 300 единиц леса, 200 единиц еды
Время создания (сек): 20
Место создания: порт
Радиус обзора: 10
Дистанция атаки: 8
Здоровье: 300
Сила атаки: 10
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака, патрулирование, исследование, перевозка войск, перевозка орудий, торговля, улучшение своих пушек

### ЛОДКА



Стоимость: 200 единиц леса, 100 единиц еды
Время создания (сек): 20
Место создания: порт
Радиус обзора: 10
Дистанция атаки: -
Здоровье: 50
Сила атаки: 1
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, ловля рыбы

### КОРОВА



Стоимость: 300 единиц еды
Время создания (сек): 20
Место создания: ферма
Радиус обзора: 3
Дистанция атаки: -
Здоровье: 80
Сила атаки: -
Защита: -
Необходимые технологии: приручение животных
Умения: перемещение

## НАСЕЛЕНИЕ *АРАБОВ*

### КРЕСТЬЯНИН



Стоимость: 50 единиц еды
Время создания (сек): 8
Место создания: замок
Радиус обзора: 5
Дистанция атаки: -
Здоровье: 50
Сила атаки: 5
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, строительство, захват, атака, ремонт, добыча, исследование, уход за коровами, подкуп противников, доставка золота, доставка камня, доставка дерева, доставка молока, доставка мяса, могут становиться воинами джихада

### МЕЧНИК



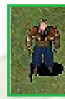
Стоимость: 50 единиц еды
Время создания (сек): 12
Место создания: казармы
Радиус обзора: 5
Дистанция атаки: -
Здоровье: 50
Сила атаки: 6
Защита: 1
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### ЛУЧНИК



Стоимость: 40 единиц еды, 20 единиц дерева
Время создания (сек): 12
Место создания: казармы
Радиус обзора: 10
Дистанция атаки: 6
Здоровье: 50
Сила атаки: 5
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### САТРАП



Стоимость: 120 единиц еды
Время создания (сек): 14
Место создания: казармы
Радиус обзора: 5
Дистанция атаки: -
Здоровье: 120
Сила атаки: 8
Защита: 0
Необходимые технологии: ятаган
Умения: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### КОПЕЙЩИК



Стоимость: 60 единиц еды, 50 единиц золота
Время создания (сек): 18
Место создания: казармы
Радиус обзора: 5
Дистанция атаки: -
Здоровье: 75
Сила атаки: 6
Защита: 2
Необходимые технологии: алебарда
Умения: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### КАВАЛЕРИЯ



Стоимость: 100 единиц еды, 60 единиц золота
Время создания (сек): 20
Место создания: казармы
Радиус обзора: 5
Дистанция атаки: -
Здоровье: 90
Сила атаки: 10
Защита: 2
Необходимые технологии: не требуются; необходимые строения: конюшня
Умения: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### КОННЫЙ ЛУЧНИК



Стоимость: 100 единиц еды, 50 единиц золота
Время создания (сек): 20
Место создания: казармы
Радиус обзора: 12
Дистанция атаки: 7
Здоровье: 75
Сила атаки: 6
Защита: 2
Необходимые технологии: верховая езда; необходимые строения: конюшня
Умения: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### ЯНЫЧАР



Стоимость: 120 единиц еды, 80 единиц золота
Время создания (сек): 25
Место создания: казармы
Радиус обзора: 5
Дистанция атаки: -
Здоровье: 130
Сила атаки: 18
Защита: 4
Необходимые технологии: янычар
Умения: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### ВОИН ДЖИХАДА



Стоимость: 100 единиц еды
Время создания (сек): 8
Место создания: казармы или из крестьян
Радиус обзора: 5
Дистанция атаки: -
Здоровье: 10
Сила атаки: 18
Защита: 2
Необходимые технологии: фанатизм, джихад
Умения: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов

### СВЯЩЕННИК



Стоимость: 150 единиц золота
Время создания (сек): 30
Место создания: мечеть
Радиус обзора: 20
Дистанция атаки: 18
Здоровье: 60
Сила атаки: 20
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, исследование, лечение, благословение

### ШПИОН



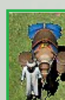
Стоимость: 150 единиц золота
Время создания (сек): 30
Место создания: замок
Радиус обзора: 12
Дистанция атаки: -
Здоровье: 50
Сила атаки: 20
Защита: 0
Необходимые технологии: шпионаж
Умения: перемещение, атака, охрана, патруль, исследование, переноска и использование предметов, переодевание, разоблачение

### МАГ



Стоимость: 150 единиц золота
Время создания (сек): 30
Место создания: магическая башня
Радиус обзора: 14
Дистанция атаки: 10
Здоровье: 60
Сила атаки: 8
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака; использование заклинаний: вызов джинна, вызов ковра-самолета, воскрешение, магическое видение, огненный дождь

### ТОРГОВЕЦ



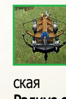
Стоимость: 500 единиц еды
Время создания (сек): 30
Место создания: рынок
Радиус обзора: 5
Дистанция атаки: -
Здоровье: 150
Сила атаки: 0
Защита: 0
Необходимые технологии: торговые пути
Умения: перемещение, торговля, исследование; загрузка и выгрузка предметов, ресурсов и войск

### КАТАПУЛЬТА



Стоимость: 600 единиц леса
Время создания (сек): 30
Место создания: мастерская
Радиус обзора: 16
Дистанция атаки: 14
Здоровье: 110
Сила атаки: 10
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака, патрулирование, исследование

### БАЛЛИСТА



Стоимость: 800 единиц леса
Время создания (сек): 30
Место создания: мастерская
Радиус обзора: 14
Дистанция атаки: 12
Здоровье: 75
Сила атаки: 40
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака, патрулирование, исследование

### БРИГ



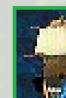
Стоимость: 500 единиц леса, 300 единиц еды
Время создания (сек): 30
Место создания: порт
Радиус обзора: 12
Дистанция атаки: 10
Здоровье: 700
Сила атаки: 18
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака, патрулирование, исследование, перевозка войск, перевозка орудий, торговля, улучшение своих пушек

### ШХУНА



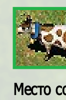
Стоимость: 300 единиц леса, 200 единиц еды
Время создания (сек): 20
Место создания: порт
Радиус обзора: 10
Дистанция атаки: 8
Здоровье: 300
Сила атаки: 10
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, атака, патрулирование, исследование, перевозка войск, перевозка орудий, торговля, улучшение своих пушек

### ЛОДКА



Стоимость: 200 единиц леса, 100 единиц еды
Время создания (сек): 20
Место создания: порт
Радиус обзора: 10
Дистанция атаки: -
Здоровье: 50
Сила атаки: 1
Защита: 0
Необходимые технологии: не требуются
Умения: перемещение, ловля рыбы

### КОРОВА



Стоимость: 300 единиц еды
Время создания (сек): 20
Место создания: ферма
Радиус обзора: 3
Дистанция атаки: -
Здоровье: 80
Сила атаки: -
Защита: -
Необходимые технологии: приручение животных
Умения: перемещение

# ПОСТРОЙКИ

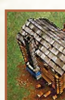
## ПОСТРОЙКИ *ЕВРОПЕЙЦЕВ*

### ДОМ



Стоимость: 75 единиц дерева
Время создания: 20
Радиус обзора: 4
Сопротивляемость: 50
Ресурс прочности: 500
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: -
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: увеличивает максимальное количество населения

### ЛЕСОПИЛКА



Стоимость: 100 единиц дерева
Время создания: 30
Радиус обзора: 4
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: арбалет, тяжелый лук, рубка деревьев
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: хранение дерева

### ХРАНИЛИЩЕ



Стоимость: 200 единиц дерева
Время создания: 30
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800

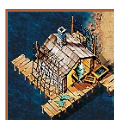
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: добыча золота, добыча камня
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: хранение камня и золота

### ФЕРМА



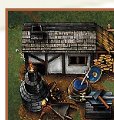
Стоимость: 200 единиц дерева
Время создания: 30
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: приручение животных, севооборот
Позволяет нанимать: коров
Особое назначение: хранение еды

### ПОРТ



Стоимость: 200 единиц дерева, 200 единиц еды
Время создания: 60
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 200
Ресурс прочности: 1400
Изменение сопротивляемости собственных строений: +100
Изменение сопротивляемости чужих строений: -50
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: десантирование
Позволяет нанимать: галеоны, лодки, бриги, шхуны
Особое назначение: хранение рыбы

### КУЗНИЦА



Стоимость: 150 единиц леса, 150 единиц еды
Время создания: 40
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: доспехи, чешуйчатая броня, кольчуга, закалка железа, алебарда
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### МАСТЕРСКАЯ



Стоимость: 150 единиц дерева, 150 единиц еды
Время создания: 40
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются; необходимые строения: кузница
Развиваемые технологии: инженерия, оружейные башни
Позволяет нанимать: баллисты, катапульты, тяжелые катапульты
Особое назначение: -

### ЦЕРКОВЬ



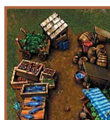
Стоимость: 200 единиц камня, 200 единиц еды
Время создания: 40
Радиус обзора: 6
Сопротивляемость: 200
Ресурс прочности: 1000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +50
Изменение сопротивляемости чужих строений: -100
Необходимые технологии: не требуются; необходимые строения: собор
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: священников
Особое назначение: -

### ТАВЕРНА



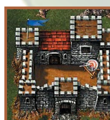
Стоимость: 200 единиц дерева, 200 единиц еды
Время создания: 40
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 150
Ресурс прочности: 1000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +50
Изменение сопротивляемости чужих строений: -50
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: героев и войска
Особое назначение: обмен ресурсов, выдача кредитов, азартные игры

### РЫНОК



Стоимость: 200 единиц дерева, 200 единиц еды
Время создания: 60
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 200
Ресурс прочности: 1400
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются; необходимые строения: гильдия торговцев
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: караваны
Особое назначение: торговля ресурсами

### КАЗАРМА



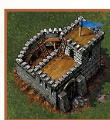
Стоимость: 200 единиц камня, 200 единиц еды
Время создания: 60
Радиус обзора: 6
Сопротивляемость: 500
Ресурс прочности: 1400
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: мечников, копейщиков, лучников, тяжелых лучников, рыцарей
Особое назначение: -

### КОНЮШНЯ



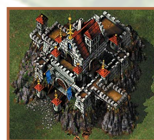
Стоимость: 200 единиц дерева, 200 единиц еды
Время создания: 40
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: необходима конным юнитам

### ЗАСТАВА



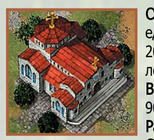
Стоимость: 400 единиц камня, 200 единиц дерева
Время создания: 60
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 500
Ресурс прочности: 2000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +200
Изменение сопротивляемости чужих строений: -200
Необходимые технологии: не требуются; необходимые строения: замок
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: лечение армии, убежище для юнитов

### ЗАМОК



Стоимость: 1500 единиц камня, 1500 единиц дерева
Время создания: 120
Радиус обзора: 12
Сопротивляемость: 1000
Ресурс прочности: 8000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +400
Изменение сопротивляемости чужих строений: -200
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: архитектура, феодализм, обучение
Позволяет нанимать: крестьян, шпионов
Особое назначение: хранение всех видов ресурсов, убежище для юнитов

### СОБОР



Стоимость: 2000 единиц камня, 2000 единиц золота
Время создания: 90
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 700
Ресурс прочности: 5000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +300
Изменение сопротивляемости чужих строений: -50
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: фанатизм, крестовый поход, инквизиция, шпионаж, лечение, медицина, благословение
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### БАШНЯ МАГОВ



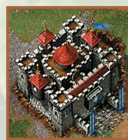
Стоимость: 2000 единиц камня, 2000 единиц золота
Время создания: 90
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 700
Ресурс прочности: 5000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +300
Изменение сопротивляемости чужих строений: -50
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: вызов голема, вызов летучей мыши, невидимость, удар молнии, замораживание
Позволяет нанимать: магов
Особое назначение: -

### ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ



Стоимость: 2000 единиц камня, 2000 единиц золота
Время создания: 90
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 700
Ресурс прочности: 5000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +300
Изменение сопротивляемости чужих строений: -50
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: торговые пути, картография, ростовщичество, азартные игры, запасы продовольствия, подкуп, налоги
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: необходима для постройки рынков

### ГИЛЬДИЯ ВОИНОВ



Стоимость: 2000 единиц камня, 2000 единиц золота
Время создания: 90
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 700
Ресурс прочности: 5000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +300
Изменение сопротивляемости чужих строений: -50
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: героизм, лидерство, военное дело, наемники, тактика, наем героев, тактика осады, честь, слава, тренировка тела
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### ОГОРОД



Стоимость: 200 единиц дерева
Время создания: 20
Радиус обзора: 1
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 100
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: является сырьем для добычи еды

### ДЕРЕВЯННАЯ СТЕНА



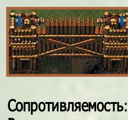
Стоимость: 20 единиц дерева
Время создания: 6
Радиус обзора: 1
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 2000
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### КАМЕННАЯ СТЕНА



Стоимость: 20 единиц камня
Время создания: 6
Радиус обзора: 2
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 4000
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: архитектура
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### ДЕРЕВЯННЫЕ ВОРОТА



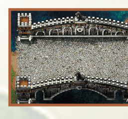
Стоимость: 200 единиц дерева
Время создания: 25
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 1500
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### КАМЕННЫЕ ВОРОТА



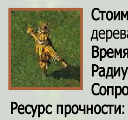
Стоимость: 200 единиц камня
Время создания: 35
Радиус обзора: 12
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 3000
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: архитектура
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### МОСТ



Стоимость: 300 единиц камня
Время создания: 22
Радиус обзора: 1
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 10000
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: архитектура
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

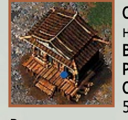
### ЧУЧЕЛО



Стоимость: 300 единиц дерева
Время создания: 10
Радиус обзора: -
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 5000
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: тактика
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: тренировка войск

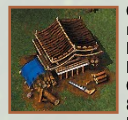
## ПОСТРОЙКИ АЗИАТОВ

### ДОМ



Стоимость: 75 единиц дерева
Время создания: 20
Радиус обзора: 4
Сопротивляемость: 50
Ресурс прочности: 500
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: -
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: увеличивает максимальное количество населения

### ЛЕСОПИЛКА



Стоимость: 100 единиц дерева
Время создания: 30
Радиус обзора: 4
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: арбалет, рубка деревьев
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: хранение дерева

### ХРАНИЛИЩЕ



Стоимость: 200 единиц дерева
Время создания: 30
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: добыча золота, добыча камня
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: хранение камня и золота

### ФЕРМА



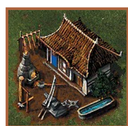
Стоимость: 200 единиц дерева
Время создания: 30
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: приручение животных, севооборот, ирригация, верховая езда
Позволяет нанимать: коров
Особое назначение: хранение еды

### ПОРТ



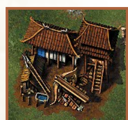
Стоимость: 200 единиц дерева, 200 единиц еды
Время создания: 60
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 200
Ресурс прочности: 1400
Изменение сопротивляемости собственных строений: +300
Изменение сопротивляемости чужих строений: -100
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: лодки, бриги, шхуны
Особое назначение: хранение рыбы

### КУЗНИЦА



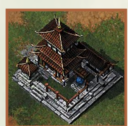
Стоимость: 150 единиц леса, 150 единиц еды
Время создания: 40
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: доспехи, чешуйчатая броня, кольчуга, закалка железа, бронированная колесница
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### МАСТЕРСКАЯ



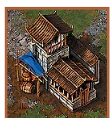
Стоимость: 150 единиц дерева, 150 единиц еды
Время создания: 40
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются; необходимые строения: кузница
Развиваемые технологии: инженерия, оружейные башни
Позволяет нанимать: баллисты, катапульты, тяжелые катапульты
Особое назначение: -

### МОНАСТЫРЬ



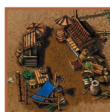
Стоимость: 200 единиц камня, 200 единиц еды
Время создания: 40
Радиус обзора: 6
Сопротивляемость: 200
Ресурс прочности: 1000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +100
Изменение сопротивляемости чужих строений: -200
Необходимые технологии: не требуются; необходимые строения: Шао-Линь
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: монахов, священников
Особое назначение: -

### ТАВЕРНА



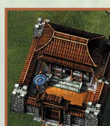
Стоимость: 200 единиц дерева, 200 единиц еды
Время создания: 40
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 150
Ресурс прочности: 1000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +200
Изменение сопротивляемости чужих строений: -200
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: героев и войска
Особое назначение: обмен ресурсов, выдача кредитов, азартные игры

### РЫНОК



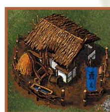
Стоимость: 200 единиц дерева, 200 единиц еды
Время создания: 60
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 200
Ресурс прочности: 1400
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются; необходимые строения: гильдия торговцев
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: торговцев
Особое назначение: торговля ресурсами

### КАЗАРМА



Стоимость: 200 единиц камня, 200 единиц еды
Время создания: 60
Радиус обзора: 6
Сопротивляемость: 500
Ресурс прочности: 1400
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: ронинов, лучников, конных лучников, самураев, конных самураев, бронированные колесницы
Особое назначение: -

### КОНЮШНЯ



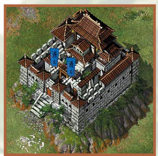
Стоимость: 200 единиц дерева, 200 единиц еды
Время создания: 40
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: необходима конным юнитам

### ЗАСТАВА



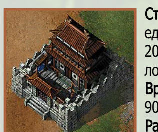
Стоимость: 400 единиц камня, 200 единиц дерева
Время создания: 60
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 500
Ресурс прочности: 2000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +400
Изменение сопротивляемости чужих строений: -400
Необходимые технологии: не требуются; необходимые строения: замок
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: лечение армии, убежище для юнитов

### ЗАМОК



Стоимость: 1500 единиц камня, 1500 единиц дерева
Время создания: 120
Радиус обзора: 12
Сопротивляемость: 1000
Ресурс прочности: 8000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +500
Изменение сопротивляемости чужих строений: -300
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: архитектура, феодализм, обучение, великая стена, буддизм
Позволяет нанимать: крестьян, ниндзя
Особое назначение: хранение всех видов ресурсов, убежище для юнитов

### ШАО-ЛИНЬ



Стоимость: 2000 единиц камня, 2000 единиц золота
Время создания: 90
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 700
Ресурс прочности: 5000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +300
Изменение сопротивляемости чужих строений: -300
Необходимые технологии: буддизм
Развиваемые технологии: лечение, медицина, медитация, философия, Кунг-Фу, мастерство, турниры, ниндзя
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### БАШНЯ МАГОВ



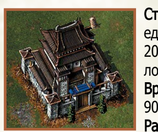
Стоимость: 2000 единиц камня, 2000 единиц золота
Время создания: 90
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 700
Ресурс прочности: 5000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +300
Изменение сопротивляемости чужих строений: -300
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: вызов дракона, концентрация, бешенство, водоворот, огненный шар, превращение в камень
Позволяет нанимать: магов
Особое назначение: -

### ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ



Стоимость: 2000 единиц камня, 2000 единиц золота
Время создания: 90
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 700
Ресурс прочности: 5000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +300
Изменение сопротивляемости чужих строений: -300
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: торговые пути, ростовщичество, банковское дело, драгоценности, химия, порох, ракеты, запасы продовольствия, дары моря
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: необходима для постройки рынков

### ГИЛЬДИЯ ВОИНОВ



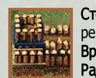
Стоимость: 2000 единиц камня, 2000 единиц золота
Время создания: 90
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: 700
Ресурс прочности: 5000
Изменение сопротивляемости собственных строений: +300
Изменение сопротивляемости чужих строений: -300
Необходимые технологии: кузница
Развиваемые технологии: бушидо, героизм, лидерство, наемники, тактика, наем героев, тактика осады, честь, книга Сан-Тзу
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### ОГОРОД



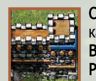
Стоимость: 200 единиц дерева
Время создания: 20
Радиус обзора: 1
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 100
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: является сырьем для добычи еды

### ДЕРЕВЯННАЯ СТЕНА



Стоимость: 20 единиц дерева
Время создания: 6
Радиус обзора: 1
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 2000
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### КАМЕННАЯ СТЕНА



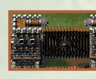
Стоимость: 20 единиц камня
Время создания: 6
Радиус обзора: 2
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 4000
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: архитектура
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### ДЕРЕВЯННЫЕ ВОРОТА



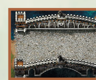
Стоимость: 200 единиц дерева
Время создания: 25
Радиус обзора: 8
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 1500
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### КАМЕННЫЕ ВОРОТА



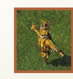
Стоимость: 200 единиц камня
Время создания: 35
Радиус обзора: 12
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 3000
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: архитектура
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

### МОСТ



Стоимость: 300 единиц камня
Время создания: 22
Радиус обзора: 1
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 10000
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: архитектура
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: -

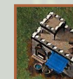
### ЧУЧЕЛО



Стоимость: 300 единиц дерева
Время создания: 10
Радиус обзора: -
Сопротивляемость: -
Ресурс прочности: 5000
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: тактика
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: тренировка войск

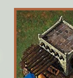
## ПОСТРОЙКИ АРАБОВ

### ДОМ



Стоимость: 75 единиц дерева
Время создания: 20
Радиус обзора: 4
Сопротивляемость: 50
Ресурс прочности: 500
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: -
Развиваемые технологии: -
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: увеличивает максимальное количество населения

### ЛЕСОПИЛКА



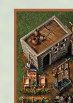
Стоимость: 100 единиц дерева
Время создания: 30
Радиус обзора: 4
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: арбалет, рубка деревьев
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: хранение дерева

### ХРАНИЛИЩЕ



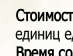
Стоимость: 200 единиц дерева
Время создания: 30
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: добыча золота, добыча камня
Позволяет нанимать: -
Особое назначение: хранение камня и золота

### ФЕРМА

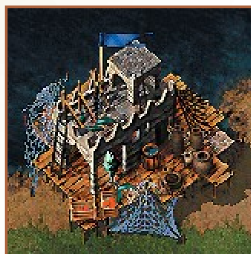


Стоимость: 200 единиц дерева
Время создания: 30
Радиус обзора: 5
Сопротивляемость: 80
Ресурс прочности: 800
Изменение сопротивляемости собственных строений: -
Изменение сопротивляемости чужих строений: -
Необходимые технологии: не требуются
Развиваемые технологии: приручение животных, севооборот, верховая езда, угон скота, искусство езды
Позволяет нанимать: коров
Особое назначение: хранение еды

### ПОРТ

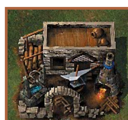


Стоимость: 200 единиц дерева, 200 единиц еды
Время создания: 60



**Радиус обзора:** 8
**Сопротивляемость:** 200
**Ресурс прочности:** 1400
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** +300
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -100
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** десантирование
**Позволяет нанимать:** бриги, лодки, шхуны
**Особое назначение:** хранение рыбы

### КУЗНИЦА



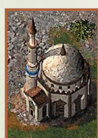
**Стоимость:** 150 единиц леса, 150 единиц еды
**Время создания:** 40
**Радиус обзора:** 5
**Сопротивляемость:** 80
**Ресурс прочности:** 800
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** чешуйчатая броня, кольчуга, закалка железа, алебарда, ятаган
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** -

### МАСТЕРСКАЯ



**Стоимость:** 150 единиц дерева, 150 единиц еды
**Время создания:** 40
**Радиус обзора:** 5
**Сопротивляемость:** 80
**Ресурс прочности:** 800
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** не требуются; необходимые строения: кузница
**Развиваемые технологии:** инженерия, оружейные башни
**Позволяет нанимать:** баллисты, катапульты
**Особое назначение:** -

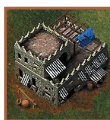
### МЕЧЕТЬ



**Стоимость:** 200 единиц камня, 200 единиц еды
**Время создания:** 40
**Радиус обзора:** 6
**Сопротивляемость:** 200
**Ресурс прочности:** 1000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** +100
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -200
**Необходимые технологии:** не требуются; необходимые строения: Великая Мечеть
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** священников
**Особое назначение:** -

### ТАВЕРНА

**Стоимость:** 200 единиц дерева, 200 единиц еды



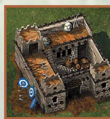
**Время создания:** 40
**Радиус обзора:** 5
**Сопротивляемость:** 150
**Ресурс прочности:** 1000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** +200
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -200
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** героев и войска
**Особое назначение:** обмен ресурсов, выдача кредитов, азартные игры

### РЫНОК



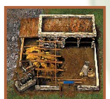
**Стоимость:** 200 единиц дерева, 200 единиц еды
**Время создания:** 60
**Радиус обзора:** 8
**Сопротивляемость:** 200
**Ресурс прочности:** 1400
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** не требуются; необходимые строения: гильдия торговцев
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** караваны
**Особое назначение:** торговля ресурсами

### КАЗАРМА



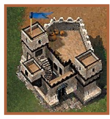
**Стоимость:** 200 единиц камня, 200 единиц еды
**Время создания:** 60
**Радиус обзора:** 6
**Сопротивляемость:** 500
**Ресурс прочности:** 1400
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** мечников, копейщиков, лучников, конных лучников, сатрапов, кавалерию, янычар, воинов джихада
**Особое назначение:** -

### КОНЮШНЯ



**Стоимость:** 200 единиц дерева, 200 единиц еды
**Время создания:** 40
**Радиус обзора:** 5
**Сопротивляемость:** 80
**Ресурс прочности:** 800
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** необходима конным юнитам

### ЗАСТАВА



**Стоимость:** 400 единиц камня, 200 единиц дерева
**Время создания:** 60
**Радиус обзора:** 8
**Сопротивляемость:** 500
**Ресурс прочности:** 2000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** +400
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -400
**Необходимые технологии:** не требуются; необходимые строения: замок
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** лечение армии, убежище для юнитов

### ЗАМОК

**Стоимость:** 1500 единиц камня, 1500 единиц дерева
**Время создания:** 120
**Радиус обзора:** 12



**Сопротивляемость:** 1000
**Ресурс прочности:** 8000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** +500
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -300
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** архитектура, феодализм, обучение, рабство
**Позволяет нанимать:** крестьян, шпионов
**Особое назначение:** хранение всех видов ресурсов, убежище для юнитов

### ВЕЛИКАЯ МЕЧЕТЬ



**Стоимость:** 2000 единиц камня, 2000 единиц золота
**Время создания:** 90
**Радиус обзора:** 8
**Сопротивляемость:** 700
**Ресурс прочности:** 5000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** +300
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -300
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** фанатизм, шпионаж, лечение, благословение, джихад
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** -

### БАШНЯ МАГОВ



**Стоимость:** 2000 единиц камня, 2000 единиц золота
**Время создания:** 90
**Радиус обзора:** 8
**Сопротивляемость:** 700
**Ресурс прочности:** 5000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** +300
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -300
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** вызов ковра-самолета, вызов джинна, колдовство, огненный дождь, магическое видение, воскрешение
**Позволяет нанимать:** магов
**Особое назначение:** -

### ГИЛЬДИЯ ТОРГОВЦЕВ



**Стоимость:** 2000 единиц камня, 2000 единиц золота
**Время создания:** 90
**Радиус обзора:** 8
**Сопротивляемость:** 700
**Ресурс прочности:** 5000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** +300
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -300
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** торговые пути, картография, ростовщичество, азартные игры, запасы продовольствия, подкуп, обогащение руды
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** необходима для постройки рынков

### ГИЛЬДИЯ ВОИНОВ



**Стоимость:** 2000 единиц камня, 2000 единиц золота
**Время создания:** 90
**Радиус обзора:** 8
**Сопротивляемость:** 700
**Ресурс прочности:** 5000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** +300
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -300
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** героизм, благородство, честь, наемники, тактика, наем героев, слава, тренировка тела, верховая езда, янычары
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** -

### ЛАБОРАТОРИЯ



**Стоимость:** 300 единиц камня
**Время создания:** 20
**Радиус обзора:** 5
**Сопротивляемость:** 200
**Ресурс прочности:** 1200
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** колдовство
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** изготовление магических предметов

### ОГОРОД



**Стоимость:** 200 единиц дерева
**Время создания:** 20
**Радиус обзора:** 1
**Сопротивляемость:** -
**Ресурс прочности:** 100
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** является сырьем для добычи еды

### ДЕРЕВЯННАЯ СТЕНА



**Стоимость:** 20 единиц дерева
**Время создания:** 6
**Радиус обзора:** 1
**Сопротивляемость:** -
**Ресурс прочности:** 2000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** -

### КАМЕННАЯ СТЕНА

**Стоимость:** 20 единиц камня
**Время создания:** 6



**Радиус обзора:** 2
**Сопротивляемость:** -
**Ресурс прочности:** 4000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** архитектура
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** -

### ДЕРЕВЯННЫЕ ВОРОТА



**Стоимость:** 200 единиц дерева
**Время создания:** 25
**Радиус обзора:** 8
**Сопротивляемость:** -
**Ресурс прочности:** 1500
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** не требуются
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** -

### КАМЕННЫЕ ВОРОТА



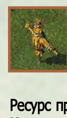
**Стоимость:** 200 единиц камня
**Время создания:** 35
**Радиус обзора:** 12
**Сопротивляемость:** -
**Ресурс прочности:** 3000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** архитектура
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** -

### МОСТ



**Стоимость:** 300 единиц камня
**Время создания:** 22
**Радиус обзора:** 1
**Сопротивляемость:** -
**Ресурс прочности:** 10000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** архитектура
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** -

### ЧУЧЕЛО



**Стоимость:** 300 единиц дерева
**Время создания:** 10
**Радиус обзора:** -
**Сопротивляемость:** -
**Ресурс прочности:** 5000
**Изменение сопротивляемости собственных строений:** -
**Изменение сопротивляемости чужих строений:** -
**Необходимые технологии:** тактика
**Развиваемые технологии:** -
**Позволяет нанимать:** -
**Особое назначение:** тренировка войск.

*Окончание в следующем номере*

СИ TACTIX

# КОДЫ PC

## КОДЫ PC
## Ultima IX: Ascension

**Внимание!** Использование некоторых кодов может привести к ошибкам в игровом процессе. В частности могут исчезнуть отдельные квесты, что сделает дальнейшее прохождение игры невозможным.

В директории, в которую вы установили **Ultima IX** найдите файл **default.kmp**. Откройте его текстовым редактором и найдите строку:

[Cheat Commands]

Прямо под ней впишите следующее:

ALT + SHIFT + I = toggle_avatar_invulnerable

ALT + SHIFT + L = toggle_avatar_fly

Собственно, в процессе игры комбинация клавиш ALT + SHIFT + I сделает Аватара неуязвимым, а ALT + SHIFT + L — предостаит возможность полетать.

Также вы можете вписать следующие строки:

**pass_one_hour** — проходит один час

**unpass_one_hour** — время возвращается на час назад

**sunrise_sunset** — солнце всходит или заходит

**pass_one_minute** — проходит одна минута

**unpass_one_minute** — время возвращается на минуту назад

**toggle_sun** — переключить режим солнца

**toggle_wind** — переключить режим ветра

**toggle_storms** — переключить режим бури

**toggle_avatar_fast** — Аватар будет быстрее бегать

## Tzar (demo)

Нажмите ENTER, введите код, после чего вновь нажмите ENTER:

**Hmprettypleasewithsugarontop** — активировать режим кодов

**Hmgod** — режим бога для выбранного юнита

**Hmnotech** — становятся доступны все технологии

**Hmbuildozer** — мгновенная постройка выбранного здания

**Hmpetleva** — появляется 10000 единиц каждого ресурса

**Hmreveal** — открыть карту

**Hmnofog** — отключить fog of war

## Rally Championship 2000

Введите эти коды в качестве имени четвертого игрока:

**WORLD CLASS** — чемпионат класса A8

**TURBO CHALLENGE** — доступны все машины класса A8 в гонке и чемпионате TT

**ARCADE ACTION** — неожиданности в аркадном режиме

**THROW ME A BONE** — Citroen Saxo WRC

**Citroen WRC** — MAX POWER

**ARCADE UNLIMITED** — энергия в аркадном режиме

**RADIO CAR** — радиоуправляемая машина

## Battlezone 2

Для того, чтобы активизировать режим кодов вызовите консоль комбинацией клавиш CTRL и <~>, после чего введите:

**game.cheat bzbody** — бесконечные защитные поля

**game.cheat bzfree** — бесконечные пилоты и ресурсы

**game.cheat bzradar** — открытая карта

**game.cheat bztnt** — бесконечные боеприпасы

**game.cheat bzview** — связь со спутником без дополнительных построек

## Urban Chaos

Для того, чтобы коды заработали, вы должны находиться в режиме **Debug**. Для этого нажмите F9 и введите **BANGUNSNOTGAMES**. Кстати после этого ваш герой станет неуязвимым. Следующие коды нужно также вводить после нажатия F9:

**BOO** — коллекция взрывчатки

**CRINKLES** — включить/выключить бандитов

**DARCI** — играть за Дарси

**ROPER** — играть за Ропера

**FADE #** — установить уровень тумана (# — любая цифра)

**WORLD** — выбрать музыку

**AMBIENT # # #** — установить освещение (R, G, B)

**WIN** — успешно завершить уровень

**LOSE** — проиграть уровень

**CCTV** — все осещается зеленым фосфоресцирующим светом

**TELW #** — оказаться в точке #

**TELS** — сохранить точку назначения на карте

**TELR** — вернуться в сохраненную точку назначения на карте

Действие следующих кодов достигается нажатием всего одной клавиши:

Q — показать маршруты машин

W — включить дождь

E — появляется случайная машинка

R — появляется взрывающаяся бочка

I — показать районы прогулок пешеходов

[ — переключить камеру обзора врага

] — переключить камеру обзора врага

P — включить/выключить камеру обзора врага

; — замедленное движение

` — пауза

> — Fart smoke (перевод все равно неприличен)

CTRL — показать статистику

G — передвинуться вперед на десять шагов

J — показать координаты

L — появляется источник света

F11 — включить/выключить облака

F12 — появляется оружие

F3 — выйти из игры

**Keypad 7** — выбрать игровой эффект

**Keypad 5** — отключить выбранный игровой эффект

**Keypad 3** — оранжевый туман

## Quake 3 Arena

**Открыть все мул ьтики:**

Запустите Quake 3 Arena с параметрами:

**quake3.exe +seta g_spVideos «\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8»**

**Открыть все уровни со skill'ом 1**

Откройте консоль и введите **/iamacheater**

**Открыть все уровни со skill'ом 100**

Откройте консоль и введите **/iamamonkey**

**Спрятанный скин сержанта**

Откройте консоль и введите **/model sarge/krusade**

**Режим бога:**

Откройте консоль и введите **/god**

**Все оружие:**

Откройте консоль и введите **/give all**

С командой give вы также можете использовать следующие коды:

allammo
armor
battle suit
bfg10k
flight
gauntlet
grappling hook
grenade launcher
haste
health
invisibility
lightning gun
machinegun
medkit
personal teleporter
plasma gun
quad damage
railgun
regeneration
rocket launcher
shotgun

## Planescape Torment

Для того чтобы открыть все ролики найдите файл **Torment.ini**, откройте его с помощью текстового редактора и впишите под строчкой **[Movies]** следующее:

BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
METEOR=1
DRAGON=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1
RUNE=1

# BATTLEZONE II: COMBAT COMMANDER

Михаил РАЗУМКИН razum@gameland.ru

Даже затрудняюсь сказать, сколько раз за время прохождения у меня кардинально менялось мнение об очередном продукте Pandemic Studios. Причем причины каждый раз были тоже различные: то страшное «торможение» игры, то несуразность сюжета, то чрезмерная сложность и убогость построения миссий, то всякие мелкие баги и глюки. Но в финале стрелка сдвинулась все же в положительную сторону, хотя я и жалею о несколько завышенной оценке, которую поставил Battle Zone II: Combat Commander в прошлом выпуске СИ.

Но давайте перейдем к делу. Сегодня я хочу представить вам полное прохождение BZII плюс описание техники, сооружений и несколько тактических советов начинающим полевым командирам. Надеюсь, хоть что-нибудь из вышеперечисленного поможет вам избежать негативных впечатлений, что неизбежно возникают по ходу игрового процесса.

Итак, в BZII ведут противоборство две расы: Земляне — солдаты секретной организации ISDF — и таинственные пришельцы из глубин космоса Саены (Scion). Обе расы имеют примерно одинаковый военный потенциал, так что предпочтение той или иной стороны остается сугубо делом вкуса. Я же постараюсь помочь сделать правильный выбор или, по крайней мере, значительно облегчить игру за любую из сторон.

## СООРУЖЕНИЯ

### ISDF

В отличие от Scion, земные сооружения не имеют собственных генераторов энергии, поэтому база имеет вид непрерывных построек. Отдельно можно построить лишь Relay Bunker.

**1** Recycler (основная постройка базы)



стоимость: -
защита: 12000
потребляемая энергия: 0
требует: -
занимаемая площадь: 4

Это сердце базы ISDF. Recycler позволяет выпускать целую кучу техники: Scavenger, Scout, Turret, Constructor, Service Truck и Tug плюс такой нужный продукт, как Service pods (энергокапсулы, позволяющие чинить и перезаряжать технику). Кроме того, потеря Recycler автоматически приводит к вашему поражению.

Все нижеприведенные постройки возводятся при помощи Constructor.

**2** Power Generator (энергоустановка)



стоимость: 30
защита: 3000
потребляемая энергия: 0
требует: -
занимаемая площадь: 1

Power Generator является ключевым сооружение вашей базы, так как обеспечивает все постройки энергией, без которой они просто груда металла. Каждая установка обеспечивает энергией три здания, так что следите за ее уровнем, который отображается в левом верхнем углу экрана.

**3** Factory (завод по выпуску боевой техники)



стоимость: 50
защита: 6000
потребляемая энергия: 1
требует: -
занимаемая площадь: 4

Factory строит все те юниты, что «не успел» произвести Recycler. Среди них: Missile Scout, Tank, Rocket Tank, Assault Tank, Walker, APC, Mortar Bike и Bomber.

**4** Armory (оружейная)



стоимость: 70
защита: 5000
потребляемая энергия: 1
требует: Factory
занимаемая площадь: 1

Armory позволяет выпускать разнообразное вооружение и спецоборудование, которое вы можете позже установить на свою технику. Лучше не начинать атаку без перевооружения ряда юнитов (по крайней мере, своего личного агрегата).

**5** Service Bay (платформа починки и перезарядки техники)



стоимость: 50
защита: 5000
потребляемая энергия: 1
требует: Factory
занимаемая площадь: 4

Как понятно из названия, позволяет чинить технику. Если отдать приказ юниту двигать к Service Bay, то остальное произойдет автоматически (на деле это происходит далеко не всегда). Кроме этого, Service Bay является необходимым звеном для выпуска Service Truck.

**6** Relay Bunker (командный пункт)



стоимость: 50
защита: 5000
потребляемая энергия: 1
требует: —
занимаемая площадь: 1

Relay Bunker не совсем обычное здание для сил ISDF, так как может быть расположено практически в любом месте. Это можно использовать для создания удаленного оборонительного пункта. Основная же его задача — обеспечить вам связь со спутником, тем самым перевести вид игры к классической RTS, то есть «с высоты птичьего полета». Правда, для этого вам придется лично войти в Relay Bunker, подойти к панели и нажать на «пробел». Кроме того, он является необходимым сооружением для строительства Gun Towers.

**7** Tech Center (технический центр)

стоимость: 100
защита: 5000
потребляемая энергия: 1



требует: Relay Bunker, Armory
занимаемая площадь: 2

Tech Center позволяет выпускать более мощные юниты и оружие.

**8** Training Center (центр подготовки летного состава)



стоимость: 70
защита: 5000
потребляемая энергия: 1
требует: Relay Bunker, Armory
занимаемая площадь: 2

Позволяет подготовить свободных пилотов. Если подтащить к Training Center пустующую технику при помощи Tug, то pilot моментально займет «командирское кресло». Является необходимым звеном для производства APC.

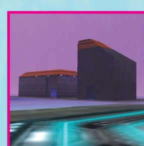
**9** Bomber Bay (авиаплатформа)



стоимость: 100
защита: 5000
потребляемая энергия: 1
требует: Training Center
занимаемая площадь: 4

Bomber Bay позволяет построить один Bomber, который сможет наносить бомбовые удары по удаленным позициям противника. Только Archer у Scion и Rocket Tank у ISDF могут атаковать приближающийся Bomber.

**10** Gun Towers (орудийная башня)



стоимость: 50
защита: 5000
потребляемая энергия: 1
требует: Relay Bunker
занимаемая площадь: 1

Gun Tower бесспорно является лучшим средством обороны. Кроме того, внутри она имеет панель управления, позволяющую вам лично вести отстрел противника. Выход при помощи клавиши H.

### Scion

Как вы уже поняли, здания Саенов можно возводить практически в любом месте, так как они энергетически автономны. Энергоисточниками им служат Power Lung — такие голубые полупрозрачные пузыри. Если их уничтожить (защита 3000), здание прекратит функционировать.

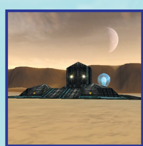
**1** Matriarch



стоимость: -
защита: 12000
потребляемая энергия: 0
требует: -
занимаемая площадь: 4

А это сердце базы Саенов. Полное соответствие Recycler.

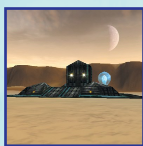
**2** Kiln



стоимость: 60
защита: 6000
потребляемая энергия: 1
требует: -
занимаемая площадь: 4

Завод по производству боевой техники, позже можно провести upgrade до Forge. Это позволит выпускать более мощные юниты и оружие. Причем сделать это надо как можно быстрее.

**3** Forge



стоимость: 60
защита: 8000
потребляемая энергия: 2
требует: Kiln
занимаемая площадь: 4

Усовершенствованный вариант Kiln.

**4** Antenna



стоимость: 60
защита: 6000
потребляемая энергия: 1
требует: Kiln
занимаемая площадь: 4

Аналог Relay Bunker у ISDF. Здание контроля и управления базой. Позже можно провести upgrade до Overseer Array.

**5** Overseer Array



стоимость: 100
защита: 8000
потребляемая энергия: 2
требует: Antenna, Forge
занимаемая площадь: 4

Усовершенствованный вариант Antenna. Увеличивает действие радара и позволит выпускать новые юниты.

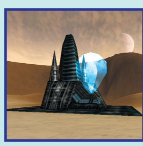
**6** Dower



стоимость: 50
защита: 5000
потребляемая энергия: 1
требует: Kiln
занимаемая площадь: 4

Здание во всем аналогичное Sirvice Bay. То есть позволяет чинить и перезаряжать вашу технику.

**7** Stronghold



стоимость: 70
защита: 7000
потребляемая энергия: 1
требует: Forge
занимаемая площадь: 1

Оружейная с точки зрения Scion. Позволит вам перевооружать технику в любом месте планеты.

**8** Jammer

стоимость: 50
защита: 800
потребляемая энергия: 0


требует: Overseer Array
занимаемая площадь: 1

Станция наведения радиопомех.

9 Gun Spire


стоимость: 75
защита: 6000
потребляемая энергия: 1
требует: -
занимаемая площадь: 1

Огромный разрядник, что-то вроде Gun Tower. Gun Spire также имеет внутренний терминал, то есть можно лично заняться обороной базы.

## ТЕХНИКА

## ISDF

### RT-11A Mobile Turret


шасси: антиграв
скорость: средняя
маневренность: средняя
защита: легкая
вооружение: 1 Cannon, 2 Guns
аналог Scion: Guardian
стоимость: 40
производство: Recycler

Ваши единственные защитники на первых этапах игры, мобильные пулеметные установки, хорошо справляются и с обороной удаленных разработок scarp.

### VT2-A Attack Fighter «Thunderbolt»


шасси: антиграв
скорость: высокая
маневренность: низкая
защита: нет
вооружение: 2 Guns, 1 Rocket, 1 Special
аналог Scion: Sentry
стоимость: 50
производство: Recycler.

Очень быстрый и легкий юнит. Из-за наличия самого лучшего радара идеально подходит для разведки. Его производит непосредственно Recycler, таким образом он является единственным мобильным средством обороны/нападения на начальной стадии игры. Для дальнейшего использования требует перевооружения.

### N1A2 MBT Tank «Sabre»


шасси: антиграв
скорость: средняя
маневренность: низкая
защита: легкая
вооружение: 2 Guns, 1 Cannon, 1 Mortar, 1 Special.
аналог Scion: Warrior Tank
стоимость: 55
производство: Factory

MBT Танк Sabre является наиболее универсальным из всех юнитов ISDF. Он одинаково хорошо подходит для наступления, обороны, охраны и разведки. После постройки Armory настоятельно рекомендую переоборудовать его (командирский вариант: Cannon — Plasma, Guns — Lasers, Special — Site Camera). Не стоит начинать штурм вражеской базы без поддержки 5-6 Sabre, так как лучшей защиты в случае контратаки не придумать.

### JA 7M7-K Mortar Bike «Jackal»


шасси: антиграв
скорость: высокая
маневренность: высокая
защита: нет
вооружение: 1 Mortar
аналог Scion: Scout
стоимость: 45
производство: Factory

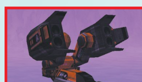
Mortar Bike становится доступен только после постройки Armory. «Jackal» — чисто наступательное средство и для обороны не подходит совершенно, так как его mortar уничтожает всех без разбора. Обладая высокой скоростью и маневренностью, по идее разработчиков он должен был стать «убийцей» башенных орудий и пулеметных турелей. Но на деле вместо стрельбы с безопасного расстояния байки предпочитают подобраться поближе и гибнут толпами (хотя играя против вас, выполняют свою работу великолепно).

### Missile Scout


шасси: антиграв
скорость: средняя
маневренность: средняя
защита: средняя
вооружение: 1 Tag Gun, 1 Special
аналог Scion: Lancer
стоимость: 45
производство: Factory

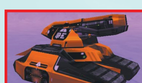
Missile Scout лучше применять для защиты Scavenger'ов в группах по 3-4 юнита. Кроме того, они неплохо справляются с отражением атак своих саеновских «братьев» — Lancer.

### MRP9-AA Rocket Tank «Hell-Cat»


шасси: гусеницы
скорость: низкая
маневренность: высокая
защита: высокая
вооружение: 2 Missiles, 1 Rocket
аналог Scion: Archer
стоимость: 65
производство: Factory

«Hell-Cat» наилучшим образом зарекомендовали себя в обороне, кроме того, это единственный юнит, способный защитить вас от воздушных атак.

### MAT80-A Assault Tank «Bull Dog»


шасси: гусеницы
скорость: низкая
маневренность: средняя
защита: высокая
вооружение: 1 Cannon, 2 Mortars
аналог Scion: Titan
стоимость: 70
производство: Factory

Bull Dog — поистине основная наступательная единица вашей армии. Он обладает высокой защитой и пушками, радиус поражения которых равен 300 метров (наибольший в BZII), соответственно безнаказанно способен уничтожить всю оборону противника.

### B9 Land Master «Attila»


шасси: шагающий тип
скорость: медленная
маневренность: низкая
защита: высокая
вооружение: 2 Guns, 2 Cannons
аналог Scion: Mauler
стоимость: 100
производство: Factory

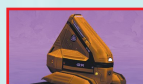
Самый могучий медлительный и дорогой юнит ISDF, «Attila» становится доступен только после постройки Tech Center. Абсолютно не подходит для пилотирования, так что не пытайтесь устроить «симулятор робота». Но под контролем AI он поистине является символом мощи и силы армии ISDF.

### APC


шасси: летающий тип
скорость: низкая
маневренность: низкая
защита: средняя
вооружение: 3 десантника
аналог Scion: нет
стоимость: 50
производство: Factory

Десантные шлюпы в количестве от 3 до 5 единиц вполне подходят для штурма вражеской базы и уничтожения башенных орудий.

### SE-5 Scrap Reclamation Vehicle «Scavenger»


шасси: гусеницы
скорость: низкая
маневренность: низкая
защита: легкая
вооружение: нет
аналог Scion: Harvester
стоимость: 20
производство: Recycler

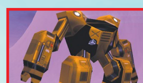
Трудяги Scavenger'ы являются основными поставщиками ресурсов в игре. Кроме того, компьютерный противник постоянно использует их для шпионажа на вашей базе.

### SV-A Service Truck


шасси: гусеницы
скорость: низкая
маневренность: низкая
защита: нет
вооружение: нет
аналог Scion: Healer
стоимость: 50
производство: Recycler

Доступен к производству только после постройки Service Bay. Незаменимый помощник при починке базы (особенно Gun Tower) и техники после боя.

### Constructor


шасси: шагающий тип
скорость: низкая
маневренность: средняя
защита: высокая
вооружение: нет
аналог Scion: Builder
стоимость: 40
производство: Recycler

Constructor — строитель вашей базы, он же может и убрать ненужное строение (команда «demolish»). Является излюбленной мишенью врагов.

### Tug


шасси: антиграв
скорость: низкая
маневренность: низкая
защита: средняя
вооружение: нет
аналог Scion: Hauler
стоимость: 45
производство: Recycler

Это просто тягач, служит для буксировки техники.

## Scion

Основным отличием техники Саенов, помимо формы, оружия и наличия защитного поля, является возможность к морфингу или трансформации в зависимости от выполняемой задачи. Трансформация преобразует внешний вид юнита, увеличивает мощность оружия, но заметно снижает скорость и маневренность. Эта операция осуществляется клавишей [C], AI пилоты делают это автоматически.

### Guardian


шасси: антиграв
скорость: низкая
маневренность: средняя
защита: легкая
вооружение: 2 guns
аналог ISDF: Turret
стоимость: 45
производство: Matriarch

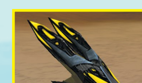
Мобильная пулеметная установка, полный аналог Turret.

### Scout


шасси: антиграв
скорость: высокая
маневренность: высокая
защита: нет
вооружение: 1 Cannon, 1 Shield, 1 Special
аналог ISDF: Mortar Bike
стоимость: 45
производство: Matriarch

Саеновский Scout практически во всем соответствует Attack Fighter ISDF, хотя и вооружен сильнее, видимо именно это и сдвинуло планку сходства в сторону Mortar Bike. После перевооружения через Stronghold может легко составить конкуренцию танкам.

### Sentry


шасси: антиграв
скорость: высокая
маневренность: изменяемая
защита: нет
вооружение: 2 Guns, 1 Special, 1 Shield
аналог ISDF: Attack Fighter
стоимость: 50
производство: Kiln/Forge
трансформация

Высокая скорость и маневренность, а также неплохое вооружение позволяет Sentry стать незаменимым юнитом поддержки. Используемый им Special вообще не имеет себе равных по разрушительной силе.

### Warrior Tank


шасси: антиграв
скорость: изменяемая
маневренность: изменяемая
защита: нет
вооружение: 2 Cannon, 1 Shield, 1 Special
аналог ISDF: MBT Tank «Sabre»
стоимость: 55
производство: Forge
трансформация

Основная тактическая единица сил Саенов, по силе и возможностям соответствует MBT Tank ISDF, отсутствие Mortar компенсируется возможностью трансформации в Assault режим. Как и в случае ISDF, требует переоборудования.

### Lancer


шасси: антиграв
скорость: средняя
маневренность: высокая
защита: легкая
вооружение: 1 Rocket, 1 Special, 1 Shield
аналог ISDF: Missile Scout
стоимость: 55
производство: Kiln/Forge
трансформация

Lancer выгодно отличается от всех саеновских юнитов значительным радиусом поражения своих Stinger Missile. Это позволяет ему беспрепятственно уничтожать вражеские turret, а вместе с ними и охраняемый Extractor. Вот только с Gun Tower такой вариант не пройдет. Требует наличия Antenna.

### Mauler


шасси: шагающий тип
скорость: средняя
маневренность: низкая
защита: высока
вооружение: 2 Cannons
аналог ISDF: Land Master «Attila»
стоимость: 70
производство: Forge

Mauler — один из сильнейших юнитов Саенов и, даже не обладая силовой защитой, может вынести немало прямых попаданий Gun Towers (борьба с которыми и является его прямой обязанностью). Но и на поле битвы ему практически нет равных. Единственный недостаток — это ограниченный радиус действия оружия, что делает Mauler смертником при штурме вражеской базы. Требует наличия Dower и Stronghold.

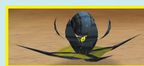
### Titan


шасси: гусеницы
скорость: низкая
маневренность: средняя
защита: высокая
вооружение: 2 cannons, 2 guns

аналог ISDF: Assault Tank
стоимость: 90
производство: Forge

Еще один штурмовой юнит Саенов, спаренные орудия делают его очень опасным противником. По умолчанию вооружен Arc Cannon, но возможно перевооружение. Titan можно без проблем использовать как мобильную Gun Tower. Требует наличия Overseer Array и Stronghold.

**Archer**



шасси: летающий тип
скорость: низкая
маневренность: низкая
защита: низкая
вооружение: 1 Mortar
аналог ISDF: Rocket Tank
стоимость: 65
производство: Forge

Archer может наносить самые дальние удары во всей армии Саенов. А способность летать делает возможным его размещение на вершинах гор и в других недоступных местах, откуда он может беспрепятственно уничтожать систему обороны врага. Можно использовать Archer и для охраны удаленных объектов. Требует наличия Overseer Array.

**Harvester**



шасси: гусеницы
скорость: низкая
маневренность: низкая
защита: легкая
вооружение: нет
аналог ISDF: Scavenger
стоимость: 20
производство: Matriarch

Полная аналогия Scavenger ISDF.

**Healer**



шасси: гусеницы
скорость: низкая
маневренность: высокая
защита: нет
вооружение: нет
аналог ISDF: Sirvice Truck
стоимость: 50
производство: Matriarch

Как и у ISDF, единственный юнит, который может наравне с боевой техникой починить вашу базу. Требует наличия Dower.

**Builder**



шасси: шагающий тип
скорость: низкая
маневренность: средняя
защита: высокая
вооружение: нет
аналог ISDF: Constructor
стоимость: 40
производство: Matriarch

Именно этот похожий на насекомое юнит строит и совершенствует вашу базу. А поскольку здания у Саенов можно располагать где угодно, то логично одновременно иметь сразу несколько Builder'ов, чтобы успеть возвести надежную оборону всех объектов.

**Hauler**



шасси: антиграв
скорость: низкая
маневренность: средняя
защита: средняя
вооружение: нет
аналог ISDF: Tug
стоимость: 30
производство: Matriarch

Как Tug у ISDF, это просто тягач.

## НЕМНОГО СТРАТЕГИИ

### Возведение базы (ISDF)

1. Прикажите Recycler развернуться как можно ближе к источникам scrap.

2. Тут же стройте пару scavengers и направьте их к источникам.

3. Как только накопится достаточно ресурсов, стройте одну-две turret для обороны дальней скважины или самой базы.

4. Делайте Constructor и возводите первый Power.

5. Теперь пришло время и для Relay Bunker.

6. Последняя стадия начального развития базы — строительство Gun Tower.

Так выглядит наиболее логичный, на мой взгляд, порядок развития вашей базы.

### Добыча ресурсов

Поскольку scarp (новое название биометалла) является единственным ресурсом в игре, то к его добыче стоит подойти серьезно.

Каждый scavenger в развернутом виде может хранить до 20 ед. scarp, сам Recycler — 40 ед., поэтому для возможности полного развития базы вам нужно иметь три extractor'а (20+20+20+40=100 ед. — максимальная цена строительства техники). Кроме того, уже на начальных стадиях игры нужно постараться провести upgrade extractor'ов, что позволит в два раза (1 ед. в сек.) увеличить скорость добычи scarp. Эту операцию проводит Constructor за 60 ед. Кроме того, можно послать scavenger'ов в свободный поиск, дав им команду «scarvenge» — это позволит значительно улучшить ваше «финансовое» положение.

### Оборона

Основа обороны это, конечно, Gun Tower при поддержке нескольких турелей. В дальнейшем можно добавить пару rocket tank и провести перевооружение турелей через Armory. Для 100% надежности достаточно четырех башен, и за базу можно не беспокоиться.

Важным пунктом обороны является правильное расположение техники. Как показала практика, наиболее выгодное расположение турелей — в форме полумесяца, «рога» которого направлены в сторону наступающих. Не забывайте расположить пару турелей или башенную пушку в глубине базы, так как наиболее быстрые юниты противника могут без труда проскочить вашу линию обороны.

Удаленные extractor можно на первых порах защищать при помощи турелей и техники. Но, конечно, для более надежной обороны хорошо бы построить там Relay Bunker и пару Gun Tower.

### Атака

Здесь сложно дать какой-либо универсальный совет. Во время боя активно используйте команду «attack», поскольку ваши войска могут атаковать совсем не то, что нужно. У меня наступательная армия обычно состоит из 3 APC, 5 tank, 2 rocket tank, 3 assault tank и 2 supply track (это по минимуму). Пожалуй, стоит напомнить об armory. Это чудесное сооружение может значительно увеличить огневую мощь и боеспособность ваших войск, поскольку по умолчанию на технику ставят самое слабое оружие. Не стоит только перевооружать assault tank и Walker. Только перед установкой стоит проверить мощность оружия, дальность его стрельбы и другие характеристики (кнопка I). А о тактическом применении каждого вида техники вы уже знаете.

### Управление

Теперь самое время привести краткое описание клавиш управления. Я думаю, как перемещаться и стрелять, вам объяснять не надо. Хотя если писать, так все целиком.

1. **Группы** (наиболее важный момент в игре)

Создание группы происходит автоматически при производстве очередного юнита. За их вызов отвечают функциональные клавиши, всего можно создать 10 групп по 10 юнитов в каждой. Объединять же можно только технику одного типа. Поясню этот процесс на примере. У меня есть две группы танков F1 и F2, а мне нужна лишь одна, скажем, F1. Я нажимаю на клавишу F2, после чего зажимаю CTRL и нажимаю на клавишу F1. Вуаля! Вместо двух групп — только одна.

2. **Камера**

В игре существует несколько видов камеры, переключение между ними происходит при нажатии на функциональные клавиши с зажатой SHIFT.

F1 — вид от первого лица, полная выдача информации на экран.

F2 — вид от третьего лица (чуть позади своей боевой единицы).

F3 — вид от третьего лица (с высоты 10 метров).

F4 — вид от первого лица, убрана визуализация пилотской кабины.

F5 — вид от первого лица, убрана вообще вся информация с экрана, только поле битвы.

3. **Движение**

W — вперед

S — назад

A — strafe (смещение вбок) влево

D — strafe вправо

E — прыжок

В гусеничной технике A и D служат для поворота, а C для центровки башни.

4. **Остальное**

H — выйти из юнита

CTRL+B — экстренное катапультирование (юнит уничтожается)

T — выбор цели

N — создать навигационный маяк

L — прожектора (действие практически не заметно)

R — карта/радар

C — заложить взрывчатку, если вы на своих двоих, или реактивный ранец

O — панель отображения «задач момента»

I — информация о любом объекте в игре

«+» — приближение

«-» — удаление

Insert — снять увеличение

Spacebar — выбор юнита или сооружения, отдать приказ выполнять ту или иную операцию

0 - 9 — командные клавиши (согласно меню)

TAB — очистить экран

~ — выбор юнитов внутри группы

ESC — выйти в экран настроек и save/load

### Коды

Уже стало традиционно приводить в тексте прохождения коды к игре. В BZII для введения кодов нужно одновременно нажать CTRL и «~», чтобы появился экран ввода. После этого набираете нужный код и подтверждаете ввод ENTER. Чтобы убрать действие введенного кода, нужно вновь повторить ту же операцию.

Бессмертие — game.cheat bzbody

Бесконечный боекомплект — game.cheat bztnt

Бесконечные пилоты и ресурсы — game.cheat bzfree

Полная карта — game.cheat bzradar

Немедленная связь со спутником — game.cheat bzview

Теперь вы должны знать об игре практически все, таким образом, пришло время перейти непосредственно к прохождению. Что ж, начнем.

## Планета Pluto (Плутон)

### Миссия 1
### This is not a Drill

**Цель**: найти погранзаставу, с которой прервалась связь

Итак, вы начинаете знакомство с окраинами Солнечной системы в роли молодого лейтенанта Джона Кука. Вместе со своим командиром Еленой Шабаевой (Yelena Shabayev) вы высаживаетесь на поверхность Плутона. Все что от вас требуется в этой миссии, это выполнять приказы командира (на всякий случай нажмите O, чтобы всегда их видеть). Вскоре вы впервые встретитесь с врагом,



придется пострелять. После обнаружения базы выйдите из scout (H) и войдите в здание, у которого остановилась Шабаева (вам нужен дальний вход с торца). Внутри вы обнаружите офицера, который расскажет о случившемся с базой Cerebrus. Далее вам придется восстановить энергию и боекомплект и поспешить на помощь «красному» звену. И снова бой. Следующая задача: найти Sirvice Truck и невредимым доставить на базу. Миссия пройдена.

### Миссия 2
### A Simple S&R

**Цель**: восстановить энергоснабжение базы

Вам вновь предстоит следовать приказам неугомонной Шабаевой. Садитесь в крайний scout и



следуйте за ней. В этой миссии всю работу выполнит ваш командир, вам же остается защищать ее от врагов и «лечить» при помощи Sirvice Truck (клавиша 3 в его подменю «Sirvice»). Шабаева построит Power Generator, энергия восстановлена. Ура!

### Миссия 3
### We Have Hostiles

**Цель**: не дать Scion'ам захватить некое оборудование, защитить Power Generator

Вначале Шабаева прикажет вам обследовать тунели. Спустившись под землю, поворачивайте налево, вскоре вы увидите саеновского Hauler'a, волокущего нечто. Уничтожьте его. Пока Шабаева будет болтать, пересядьте в танк (он справа от выхода) и возьмите оружие (лучше всего Laser). Оно расположено у выхода из туннеля. Чтобы узнать, где какое оружие, нажмите I. Далее следуйте за командиром. Она приведет вас к Relay Bunker. Входите внутрь, повернитесь к панели и нажмите «пробел». Теперь вас попросят установить навигационный маяк (N) около потерявшегося scout. Шабаева удаляется, а вам придется оборонять базу. Садитесь в танк и следуйте к мес-



ту последней битвы (поверните направо после горящего Recycler). Да, прикажите Sirvice Truck следовать за вами, ведь вас ждет ряд довольно жарких боев. Вскоре вы увидите врага: пара Hauler'ов и пара Sentry. Уничтожьте их. За этой партией последует другая. После этого вам придется вернуться к Relay Bunker — атака последует оттуда. Потом опять конвой Hauler'ов и еще раз в центре базы, но уже около Power Generator. Последний бой будет вновь за обладание таинственным оборудованием.

Миссия 4
Too Hot

Цель: Оборонять Recycler и Extractor при помощи Turret, установить зонд-маяк на одном из вражеских кораблей

Первая часть миссии довольно проста. После того как Scavenger примется добывать scarp, а вы лично отразите первую атаку, появятся первые пулеметные турели. Располагайте их поочередно: одну на защиту Extractor'а, другую — Recycler'а. Не забывайте об Armory, в этой миссии он, кроме оружия, может снабжать вас и ваши пушки энергокапсулами для починки и перезарядки. Вскоре после



установки пятой пушки вам прикажут направится к Armory и взять новое приспособление для вашей винтовки. Если этого долго не происходит (такое бывает, какой-то баг в программе), проинспектируйте базу и близлежащую территорию. Вы должны обнаружить вражеские истребители, которые по непонятной причине забыли, зачем сюда прилетели, и спокойно стоят в тени. После их уничтожения миссия пойдет своим чередом. Итак, вы, вооружившись новым снайперским оборудованием, должны следовать к дальнему Relay Bunker. Добравшись до места, входите внутрь, но не задерживайтесь там, несмотря на то что вам предложат именно оттуда вести огонь. Садитесь в танк и проезжайте пару десятков метров на юг до холмика. Теперь вы имеете прекрасный обзор, а значит мало шансов на промах. Выходите из танка, переключайтесь на снайперскую винтовку. Когда появится враг, прицельтесь и выстрелите по красному свечению на любом из стоящих Sentry (помните, у вас лишь один выстрел).

Враг бежит с планеты, но маячок, установленный благодаря вашему снайперскому выстрелу, указал дальнейший путь войскам ISDF.

## Dark Planet (Темная Планета)

Миссия 5
The Dark Planet

Цель: защитить зону высадки, обеспечить безопасность добычи Scarp

Преследуя убегающего противника, войска ISDF обнаружили десятую планету в нашей родной Солнечной системе. На ней и пройдут две следующие миссии.

После высадки приступайте к производству турелей. В самом начале этой миссии на вас нападут несколько Warrior Tank, поэтому приготовьтесь к жаркой битве. Если вас подбили, не отчаивайтесь, застрелите из снайперской винтовки пилота в любом из вражеских кораблей и продолжите игру на технике пришельцев. После отражения ряда атак настало время для Scavenger'ов. Сделайте одного



скаута для прикрытия и двух добытчиков. После этого направляйтесь к скважине, ориентируясь по навигационным указателям. Возле первого месторождения даже не нужно выставлять охрану. Двигайтесь ко второй скважине. По дороге на вас нападет пара Sentry, но это не проблема. Проблемой является целая батарея Guardian, охраняющая источник scarp. После этого вам станет доступен Mortar Bike, и вы узнаете все прелести этой техники. При помощи 3-4 Mortar Bike уничтожьте врага, после этого вас вызовет майор Менсон (Manson). Прикажите оставшимся в живых войскам двигаться за вами и направляйтесь на встречу с майором. Он прикажет вам следовать за ним. Вскоре вы впервые увидите вражеские Gun Spire, но, слава Богу, вам не надо их уничтожать. Двигайтесь за Менсоном мимо разрядников. Если успеете, прикажите Mortar Bike атаковать пушки, это отвлечет их от вас. Успешно миновав опасность, вы подъезжаете к странному сооружению, окруженному противником. Для успешного завершения миссии вам остается уничтожить врага, выйти из танка и заложить мину на стену здания (C).

Миссия 6
The Wormhole

Цель: наладить добычу scarp, отбить атаки врага, основать новый укрепрайон

Уже в начале этой миссии под вашим началом находятся два Mortar Bike, два Missile Scout и три Scavenger. Источники scarp находятся к западу от вас (ориентация по радару). Базу будут постоянно атаковать, но пушки прекрасно справятся со своей работой. Ваша задача предотвратить прорыв с фланга. Пара Lancer и Sentry нападут с юго-запада, будьте готовы. Если ваши войска потрепали в битве, направьте их к Sirvice Bay. Далее вам прикажут уничтожить вражеский Exnractor и закрепиться там. Добытчика scarp охраняют две пушки.



Я нашел безотказный и почти безопасный метод их уничтожения — снайперским выстрелом. Просто застрелите операторов и уничтожьте мертвую технику. Вскоре вам пришлют Constructor. Защитите его от врагов и приступайте к постройке Relay Bunker. А когда накопится достаточно scarp для Gun Tower, заходите внутрь и прикажите Constructor построить 2-3 пушки, враг нападает с запада. Когда оборона будет налажена, вам прикажут дать целеуказание для бомбардировщика. Воспользовавшись услугами Relay Bunker, прикажите ему атаковать саеновскую постройку к западу от вас (это Overseer Array). После второй бомбы миссия закончится.

Враг покидает и эту планету и через странный туннель направляется неизвестно куда. Конечно, доблестным войскам ISDF прикажут тут же воспользоваться этой червоточиной Вселенной и последовать за ним. Таким странным образом мы оказались в системе звезды Core и попали на одну из четырех ее планет Mire.

## Планета Mire

Миссия 7
Through the Looking Glass

Цель: основать базу и спасти Шабаеву

Мир Mire, пожалуй, самый красивый и самый «живой» во всей игре. По-моему только он полностью отвечает высокопарным заявлениям разработчиков и именно он был представлен на демо-версии игры.

Итак, вы вместе с Шабаевой оказываетесь среди враждебного мира. Тут же приступайте к развертыванию базы по сценарию, предложенному в тактических советах. И застрелите всех ящеров, что болтаются неподалеку. Танку они, конечно, не причинят вреда, а вот лично вас могут и до смерти загрызть. Не успеете вы установить первую турель, как пожалует враг. С этого момента атаки будут повторяться с завидной периодичностью.



Как только вы построите первую Gun Tower, враг впервые применит Archer. Так что, игнорируя танки (пусть сражаются с пушкой), направляйтесь к дальнему Exnractor'у. Archer приземлится неподалеку. Вскоре после этого боя подобьют танк Шабаевой, и вам придется спешить ей на выручку. Если вам не удалось добраться до нее на своем танке, воспользуйтесь снайперской винтовкой и завладейте вражеским. Кстати, будучи внутри вражеской машины, вы некоторое время можете совершенно спокойно двигаться мимо саеновских патрулей. Вам нужно добраться до навигационного маяка и войти внутрь древней постройки.

Миссия 8
Get Help

Цель: добраться до базы Менсона

Вы нашли Елену, но наш бравый командир ранена, и вы не можете ее транспортировать. Поэтому вам



придется пешком вернуться на базу за помощью. Эта очень простая миссия. Вам нужно лишь, придерживаясь правого края каньона и обходя рептилий (смотрите на радар), двигаться вперед. Вражеские патрули легко пережидаются под водой. А укромные места вам подскажут желтые точки на карте, обозначающие энергокапсулы и оружие.

Миссия 9
Rumble in the Jungle

Цель: спасти Шабаеву и уничтожить вражескую базу

В этой миссии вы ограничены по времени, поэтому действуйте быстро. Для начала отведите танки вглубь базы (пушки справятся и без них). Далее двигайтесь вперед, придерживаясь нижней стороны карты (южный путь). Уничтожьте ряд турелей снайперскими выстрелами. И пошлите Scavenger к источнику. Вы вряд ли успеете построить что либо еще (ну разве один танк), поэтому займемся спасением Шабаевой. Посмотрев на карту, вы поймете, что к навигационному маяку ближе двигаться придерживаясь верхней ее стороны (северный путь). Так и поступите. Проверенным способом уничтожайте пулеметные турели и не спеша двигайтесь вперед (их три штуки). Когда путь расчистится (на вражеские корабли внимания не обращайте), ускоряйтесь и двигайтесь по направлению к маяку. Слева от вас будет Gun Spire, двигайтесь мимо. Главное, чтобы у вашего танка осталось хоть немного энергии, когда вы доберетесь до места. Теперь основная задача — вернуться. Для начала надо уничтожить Gun Spire. К этому времени у вас должно быть 5 танков и 2 APC. Их и задействуйте для этого, а выжившие присоединятся к вам. Направляемся обратно к базе. Но пока вы искали Шабаеву, вражеский Builder построил еще одну Gun Spire (возможны варианты). Не снижая



скорости двигайтесь мимо. Скорее всего, ваш танк уничтожат, но вы, ускоренные катапультой, доберетесь почти до самой базы. А там вас кто-нибудь да подберет. Шабаева спасена, значит пришло время заняться Саенами. Направляетесь к Relay Bunker и отстраивайте базу. Upgrade Exnractor'ов, Armory, Sirvice Bay, Assault Tank, Rocket Tank и т.д. Спешить уже некуда. Продвигайтесь по южному пути, захватывая источники scarp'а. И постепенно вы выйдете к вражеской базе. Приказ один: «Уничтожить».

## Планета Bane

Миссия 10
Snow Blind

Цель: основать базу, уничтожить вражеский Recycler

Незаметно вы оказываетесь на другой планете, она кардинально отличается от предыдущей. Вместо зеленых джунглей — белый лед, вместо дождя — снег. Вам, как обычно, надо развернуть базу. Приступайте, сценарий вам известен. Второй



источник находится к югу от вас, а третий — к юго-востоку. Заняв Scavenger'ы делом, займитесь обороной. Для базы хватит башенной пушки, а вот удаленным Exnractor'ам придется трудно. Недалеко от левого (относительно базы) есть проход в скалах. Вскоре через него пойдет конвой врага. Вам прикажут узнать, что там и как. Конечно, уничтожить его вы не сможете, и Саены спокойно выстроят базу, которую вам придется уничтожить позже. Приготовьтесь к постоянным мощным атакам на дальние Exnractor'ы. Спасти их помогут лишь 3-4 турели у каждого плюс немного техники. У правого (тот что на юге) можно построить Relay Bunker и пушки. Остальное зависит от вас. Стройте базу и уничтожьте вражеский Recycler. После этого майор Менсон прикажет вам прибыть к тоннелю. На другой стороне есть еще одна база врага. Если хотите ее уничтожить (это не обязательно), то возьмите с собой побольше техники. Но в принципе вам хватит одного танка прикрытия. После встречи двигайтесь к маяку, там находится земной передатчик. Вскоре его уничтожат, и от взрыва обвалится тоннель в горе. Но хитрый Менсон предусмотрел и такой поворот и послал транспорт, к которому вам следует направиться.

Миссия 11
On Thin Ice

Цель: обнаружить корабль Шабаевой, довести transport с выжившими до места посадки спасательного челнока

Довольно интересная миссия, так как в ней вам предстоит еще одна встреча с представителями местной фауны. Но обо всем по порядку. В самом начале ваш транспорт терпит крушение, в живых остаетесь лишь вы и один scout. Чтобы уничтожить следы вашего присутствия, при помощи мины взорвите останки вашего корабля. После этого направляетесь к маяку Drop Zone, но не ближайшим путем, а в обход (на восток). Вскоре вам встретятся потерявшиеся Recycler и Transport. Вам нужно провести первого через поля с тонким льдом. Для начала вам придется расправиться с тремя носорогоподобными монстрами. Один на западе, второй на северо-западе, а третий на севере. Заманите их на тонкий лед, пару раз выстрелив из



пушки (покрытые льдом озера хорошо видны на радаре), они проломят его и утонут. Возвращайтесь к Recycler и прикажите ему следовать за вами. Если внимательно посмотреть на радар, вы увидите, что существует тонкая дорожка меж озер, по которой ваш гусеничный друг сможет перебраться на другую сторону. Этот путь начинается немного южнее вас. Если все пойдет правильно, вскоре Recycler сможет сам продолжить путь. На том берегу разворачивайте базу. Ставьте сильную оборону. Вам надо сберечь транспорт. Противник находится к югу от вас, а разбитый корабль Шабаевой на западе. Вы, конечно же, не найдете своего бывшего командира, и ее посчитают погибшей. Зона посадки корабля, который должен забрать транспорт и вас, находится строго к югу от места гибели Шабаевой. Путь защищен турелями, но вы-то знаете, что с ними делать. А вражескую базу можно и не трогать.

### Миссия 12
### Counterattack

**Цель**: восстановить энергоснабжение базы, разрушить супероружие Саенов

Вас повысили в звании, и в честь этого выкидывают в одном скафандре в самое пекло боя. Вы чудом добегаете до полусгоревшего танка и принимаете командование на себя. На базе нет Recycler со всеми вытекающими. Поэтому Tug и пару Constructor надо беречь как зеницу ока. Для восстановления энергии вам потребуется еще один Power Generator. Но для этого надо сначала установить хотя бы один Extractor. У вас три Scavenger'а, и лишь один из них (он далеко на востоке) действующий. Другие два лишены пилотов, поэтому их надо при помощи Tug отбуксировать к Training Center. Главное, чтобы место ваших пилотов не заняли враги (из сбитых кораблей), иначе вы потеряете Scavenger навсегда. Пока Tug при деле, мы с Rocket Tank спешим к рабочему Scavenger. Источник охраняется турелями, но с ними у нас разговор короткий. Устанавливаем Extractor, ракетчика на охрану и назад. Пока доехали, можно строить. После восстановления энергии быстро принимайтесь за починку (Sirvice Bay) и перевооружение (Armory) оставшейся техники, постройку пушек. Не забудьте про оставшиеся Scavenger, все источники помечены навигационными маяками (пустых к этому моменту должно остаться два). Когда оборона налажена, можно приступать к созданию армии. Ваша конечная задача расчистить путь для Tug к маяку Power Source. Там находится некий предмет (важная часть энергетического оружия), который надо доставить на базу.



## Планета Rend

### Миссия 13
### Pay Back

**Цель**: проследить за лидером Scion'ов, основать базу, захватить еще одну смертоносную машину врага

Враг сломлен, по крайней мере, морально. Саены готовы вести переговоры. Отряд землян во главе с Менсоном должен встретить их лидера. Итак, вы находитесь на краю хорошо укрепленной базы врага. Вскоре появится транспорт с главой Саенов. Ваша задача на этом этапе — не спускать с него глаз, пока он не сядет в челнок ISDF. Но что-то пошло не так, и при стыковке с орбитальным кораблем корабль посланника взрывается. Представляете, что ждет вас. Правильно, пора уносить ноги. Наилучший путь к отступлению — вперед через еще неостывшую площадку старта челнока ISDF. Вам надо двигаться к ближайшему навигационному маяку. Забудьте про оставшихся товарищей, вы им все равно не сможете помочь, только отомстить (чуть позже) за их смерть. Вскоре вы увидите Recycler. В этом месте вы не сможете развернуть базу, так что прикажите ему двигаться за вами и направляйтесь ко второму маяку.



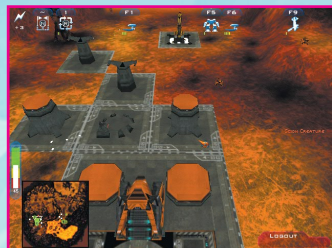
Добравшись до места, установите Recycler меж двух источников и начинайте уже хорошо знакомую вам работу. Да, для ускорения работ пустите один Scavenger в свободный поиск. Сложнее всего будет оборонять Extractor, который находится напротив небольшого озера лавы. Его будут атаковать Lancer'ы, да и Archer'ы будут постоянно пытаться укрепиться поблизости. Следите за этим. Кроме того, вам придется хорошо укрепить и свои тылы. Со стороны первого маяка к вам будут периодически наведываться Titan'ы, но трех Gun Tower будет достаточно. Дальнейшие действия понятны. Сначала уничтожьте ближайшую к вам Gun Spire, установите еще один Extractor и закрепитесь там. Как только вы уничтожите противника на другом берегу лавового озера, его активность упадет на нет. А дальше вас ждет база. Когда последний Саен умрет, пригоните Tug и захватите еще один смертоносный агрегат.

Майор Менсон пропал, тело его не найдено, и он считается погибшим. Вы занимаете его место, генерал Бреддок (Braddock) за блестяще проведенную операцию присваивает вам звание майора.

### Миссия 14
### Fanning the Fire

**Цель**: закрепиться в районе высадки, обнаружить место крушение транспорта, транспортировать раненого лидера Саенов к своей базе

Довольно сложная миссия. Вас выкидывают в район предполагаемого падения транспорта посла. Когда окажитесь на земле, не теряйте времени. Прикажите всем следовать за вами и направляйтесь вправо. Там находятся два источника scarp, соответственно, можно основать базу. Все обычные действия вам придется выполнять четко и быстро. Extractor'ы, две турели, Gun Tower, еще пару турелей. К этому времени вы почти опаздываете к месту крушения. Вместе с танком и скаутом направляйтесь через озеро лавы к маяку. Вражеский Hauler уже тянет тело израненного посла к своей базе. Уничтожьте тягач, подгоните свой, прикажите ему поднять несчастного Саена. Оставайтесь на месте, вскоре последует атака. Вся проблема в том, что вы не можете транспортировать тело через лаву, оно просто сгорит. В обход тоже нельзя, там хорошо укрепленная база врага. Остается лишь отбуксировать его подальше от врага (к обломкам корабля) и попытаться установить оборону вокруг тягача. Для этого вы должны построить еще 3-4 турели. Основной враг оставшейся без присмотра обороны — Lancer. Но его ракеты не могут летать с огибанием рельефа местности, поэтому лучше всего расположить ваш «схрон» в одной из рытвин, образовавшихся после падения корабля (неплохое местечко находится к юго-западу от вас). Теперь спешите к своей базе, без вашего присмотра ее изрядно потрепали. Далее все как обычно, критический момент миновал. Продолжайте развитие, стройте войска, добавьте еще одну турель к охране раненного Саена.



Ваша конечная цель не уничтожить всех врагов, а лишь обезопасить путь тягачу. Когда конвой уже направится к родной базе, произойдет странный поворот событий. Внезапно вы услышите изменившийся, но все же узнаваемый голос Елены Шабаевой, который доносится из вражеского танка!!! После этого все враги станут нейтральны к вам, а вы не сможете отдать приказ на их уничтожение. Бреддок будет требовать, чтобы вы уничтожили пришельца, так как это не более чем уловка. А Шабаева будет обвинять генерала во всех смертных грехах и предложит последовать за ней. Не знаю, что ближе вашему сердцу, но интерактивности в игре нет абсолютно. Поэтому чтобы пройти эту миссию, вы должны безжалостно уничтожить Warrior Tank под именем Yelena.

### Миссия 15
### Traitor's Fate

**Цель**: уничтожить базу повстанцев и живым (на танке) вернуться к точке выброса

Теперь вы послушная собачка Бреддока и выступаете в роли карателя. Оказывается, спаслась не только Шабаева, но и майор Менсон остался жив. Мало этого, он организовал сопротивление диктату Бреддока. Вам же придется расправиться с недовольными. Для этой задачи ваш новый босс одарил вас всего четырьмя единицами техники. Вы находитесь внутри Walker «Atilla», а за вами Rocket Tank, Assault Tank и Sirvice Truck. Я бы вам не советовал сражаться на роботе, лучше пересядьте в один из танков (например, в Assault). Ваша задача проста: двигаться вперед по каньону, подавляя «хлипкое» сопротивление. По пути вам встретятся три Gun Tower, их должен уничтожать только Assault Tank! В конце вас ждет почти беззащитная база, которую придется уничтожить. Но это еще не все. Теперь надо вернуться к месту высадки, а это уже проблема. Старый стратег Менсон видимо увлекался российской историей (в частности войной 1812 года и М.И.Кутузовым). Он оставил вам базу (жалко, что не сжег), а сам устроит вам засаду на обратном пути. Если вы просто будете двигаться по направлению к маяку, то окажетесь зажатым меж двух огней. Кроме того, генерал потребует от вас уничтожить отряды повстанцев. Расклад прост: либо вы их, либо они вас. Что здесь можно посоветовать? Для начала не следует далеко отходить от базы. Встаньте и ждите врага. Попробуйте пересесть в Rocket Tank и не отпускайте от себя Sirvice Truck, возможно, это поможет дольше продержаться. Не лезьте в битву сами, пусть отдуваются ваши коллеги, а вы расстреливайте нападающих на них. Возможно, стоит заранее расставить ваш небольшой отряд по позициям, чтобы не мешать друг другу. Я прошел эту миссию не совсем тривиально (с помощью любимого снайперского ружья). Во время первого боя мой танк взорвали, а я был случайно выброшен на скальный уступ у всех над головами (стоит применить его еще в самом начале). Оттуда я беспрепятственно расстрелял пилотов во всей оставшейся технике врага и уже на ней расправился со второй засадой «партизан 2000». Если вы решили пойти по моему примеру, то замечу, что у вас есть одноразовый ракетный ранец, активируемый все той же [C].



## Планета Core

### Миссия 16
### Hole in One

**Цель**: обнаружить вход во внутреннюю инфраструктуру планеты.

Вот вы и добрались до главной планеты Саенов. Core оказалась искусственным объектом и представляет собой гигантский компьютер (как ново!). Миссия вполне стандартна. Вам нужно закрепиться и просто выжечь врага. Ни тактических, ни стратегических проблем с этим нет. Прекрасное место для базы находится чуть позади вас на востоке (ориентируйтесь по карте). Там два источника scarp, но на первых порах этого достаточно. На этот раз противник активно применяет Mauler, поэтому возводите надежную оборону: турели, пушки, ракетные танки при поддержке пары Sirvice Truck. А потом стройте армию. На мой взгляд, ее основой должен послужить все тот же Rocket Tank, но это дело каждого. Вход находится в верхнем левом углу карты и надежно защищен. В правом верхнем углу находится база противника, западный коридор тоже приведет в хорошо укрепленный район. Наиболее логичный путь — это двигаться на север, а потом повернуть на запад и вы у цели (ориентируйтесь по карте). Неплохо будет попробовать провести с собой конструктора, чтобы построить на месте пару пушек, но это уже изыски. После обнаружения входа вам придется еще и уничтожить саеновский Hauler, что двигается с юга по направлению к входу. Но с этим не должно возникнуть особых проблем. Скажу честно, я эту миссию проходил с кодами, но не по причине особой ее сложности, нет. Все дело в том, что мой компьютер начинал безбожно тормозить при каждом бое. А без армии что делать? Пришлось вводить код и выжигать все живое, отыгрываясь за потерянные нервные клетки.



### Миссия 17
### Core

**Цель**: уничтожить центральный процессор Core

Итак, дело близится к развязке. Вы практически добрались до самого сердца саеновской цивилизации. Осталось лишь преодолеть систему охраны. В этой миссии стратегия забыта полностью, а игра переходит уже в разряд FPS на танке. Стражи процессора немногочисленны, медлительны и слабо защищены. Для борьбы с ними идеально подходит Mortar (максимальный радиус поражения около 160 метров). Кроме них путь вам преграждают силовые поля. Но они исчезают после уничтожения системы энергоснабжения (такие стеклянные колоны). Вообще уровень имеет вполне логичную структуру. Три перекрестка с системой полей и стражами и комната центрального процессора (чем не босс). Чтобы уничтожить последнего, вам придется взорвать четыре излучателя (beam emitter), в лучах которых он парит. Процессор не беззащитен. Вас постоянно будут атаковать огромные летающие мины-ежи (типа морских), но их можно взрывать из пушки. Периодически из процессора будет падать энергетическая капсула — можете полечиться. Кроме того, на противоположной стороне зала есть комната с двумя капсулами.

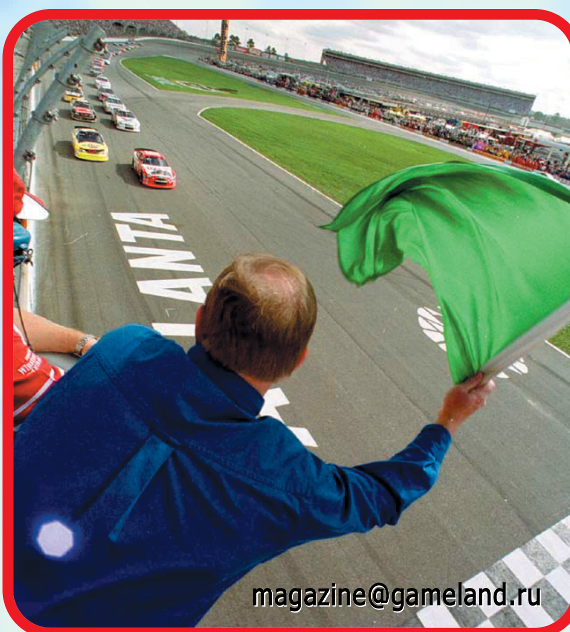
После гибели процессора планета начнет разваливаться, и вам нужно будет быстро вернуться обратно к месту выброса (время ограничено). Все просто (при условии, что уничтожили всех стражей), только одно но. Помните три двойных коридора? Так вот, в первой паре нужно выбрать правый, во второй — левый, потом снова правый. Другие коридоры заваливает камнями, и вы потратите несколько драгоценных секунд.

Смотрим ужасный по качеству ролик.

Все, вы прошли игру, Саены канули в историю, унеся с собой тайну своей цивилизации и причину ненависти к землянам. Но это не конец. Помните драматический момент гибели Шабаевой? Так вот, у вас есть возможность узнать, как развернулись бы события, если бы вы не выполнили приказ Бреддока и пошли за Еленой. Введите имя пилота «Play Scion», и вам откроется доступ к новым семи миссиям игры.

СИ TACTIX






**Настоящий выпуск "Обратной Связи" получился по-настоящему экзотичным. За последние две недели мы получили такие письма, которые вообще никогда не получали. Итог... гм, достаточно своеобразный. Конечно, всех перещеголял читатель, копию оригинала которого на страницах журнала вы не увидите по чисто технологическим причинам. Я хотел было сделать стенографию записи на присланной аудиокассете, но... просто не успел. Попробуем в следующий раз. А вообще идея хорошая. Представляю, как в скором времени вместо конвертиков я буду вскрывать бандероли с аудио- и видеокассетами... Но перейдем к тому, что, собственно, обещалось. Вообще приятно то, что многие наши читатели начали делиться своими мыслями о сущности игр в нашей жизни. Имеется в виду психологическая сторона проблемы. Признаюсь честно: то, что я прочитал, при благоприятном стечении обстоятельств никогда бы не пришло мне в голову:**



Есть интересная мысль(и).
Компьютер дает человеку власть. Власть обладания компьютером. Многие относятся к компьютеру, как к живому существу. Человек сиюминутно в момент работы или игры не задумывается о том, что компьютер — неживое существо (или? скажем, "не мыслящее").
Иногда желание переинсталлировать Windows сродни садомазохизму. Человек вставляет диск с малоизвестным ему диском с софтом (или игрушку ) с вопросом в душе: "Пойдет программа или нет (а что при этом произойдет?)". Он буквально "насилует" компьютер безнаказанно, меняя настройки наобум и ставя эксперименты над софтом.
Это похоже на желание ребенка посмотреть, что у игрушки внутри. Вывод: человек, воспринимая на подсознательном уровне компьютер как "брата меньшего", удовлетворяет свою потребность во власти над кем-либо (чем-либо) и отдаче команд этому "существу" по-своему желанию с полной безнаказанностью. Человек воспринимает компьютер как ребенка (или домашнее животное). Он холит его. Он покупает ему игрушки — проводит модернизации, ставит новые программы и так далее. Конечно, реальное общение между людьми всегда намного интересней, чем любое письмо или чат. Но! Безнаказанность и простота в обращении. В электронном виде ошибки, в отличие от жизни, прощаются, и их можно редактировать и устранять.
В игре есть дополнительная жизнь. Электронная версия "живой воды" — переинсталляция операционной системы — доступна каждому. Компьютер умирает и воскресает вновь по спонтанному желанию любого человека. Человека тянет к компьютеру.
И в заключение. Мне кажется, что если люди не научатся понимать друг друга и если мир виртуальной реальности окажется интересней, чем жизнь, то мир вывернется наизнанку. Еще интересней (или страшней) будет жить, если компьютерный интеллект в будущем будет признан равноправным человеку. И тогда, быть может, все будет наоборот. Вот такие пироги.
С уважением,
Виталий Еременко.
Vital@crimea.com

*Я шокирован. После прочтения этого письма я стал с некоторой опаской подходить к компьютеру. Глядя в монитор, с нездоровым любопытством прислушиваюсь к темным желаниям подсознания: а не хочется ли мне часом переинсталлировать Window'95 или врубить какую-нибудь извращенческую настройку? Пока, слава Богу, все нормально. Положа руку на сердце, спешу разочаровать фанатов виртуальной реальности — никогда в жизни не относился к компьютеру как к живому существу. Никогда не возникало желания изнасиловать операционную систему или из чистого любопытства форматнуть жесткий диск. Больше всего мне хочется, чтобы эта груда дорогостоящих железок работала так, как мне того нужно. Впрочем, на объективность не претендую, и вообще было бы очень интересно узнать, что думают по поводу всего этого наши читатели... Любителям поиздеваться над игрушками посвящается следующее письмо:*



Здравствую вас, Страна Игр!
Пишу вам в первый раз. Я открыл несколько фич для Tomb raider. Они состоят в том, что наша любимая Лара умеет спотыкаться (!!!). Делается это так:
1. Найти длинную дистанцию
2. Начать разбег
3. Воспользоваться спринтом (зажав эту кнопку)
4. На бегу, с громким криком "Όοой, держите меня!", нажать на прыжок.
Если все сделано правильно, то Лара споткнется.
Вторая фича — коса с фокусом. Как известно, у Лары есть длинная коса. Чтобы сделать этот фокус, надо найти ветер и начать поворачиваться (зажать кнопку поворота) в сторону ветра. С помощью этих манипуляций ее коса пройдет сквозь шею Лары. И напоследок еще один прикол. Это национальное развлечение всех геймеров страны: кидать гранаты в пропасть. Просто находим гранатомет, находим пропасть и начинаем туда стрелять. Следует стрелять супернарядами, но можно и обычными. Игра ведется до 100 очков, но можно и договориться. При стрельбе учитывать следующие расценки:
1 — выстрел с точным попаданием
2 — выстрел с простым прыжком вверх/присестом и точным попаданием
5 — прыжок вперед с выстрелом и точным попаданием
8 — прыжок назад с выстрелом и точным попаданием
9 — прыжок влево/вправо с выстрелом и точным попаданием
10 — перекат (End) с выстрелом и точным попаданием
15 — прыжок с перекатом в воздухе, выстрелом и точным попаданием
20 — прыжок через пропасть с выстрелом и точным попаданием
25 — прыжок через пропасть с перекатом в воздухе, выстрелом и точным попаданием
С уважением,
Орлов Кирилл aka DrAAl
draal@mail.ru

*Теперь попробую удивить вас еще разок:*



Приветствую, Страна!
Есть старый прикол: "В вашу газету разные дураки пишут всякую чушь, вот и я решил написать...". Так вот, не проводя никаких аналогий, и я сподвигнулся написать вам. Начну с того, что



мне у вас нравится. Качество бумаги и печати выше всяческих похвал, думаю, несогласных с этим не будет. Отдельное спасибо за переделанный интерфейс компакта, гораздо удобнее стало по нему перемещаться, скрины опять-таки можно просмотреть. Выкладывать на диск статьи — дело хорошее, альтернатива для авторов, возможность проявить себя.

Но главное, что заставило меня написать это письмо — чувство глубокой благодарности за публикацию серии статей о Magic: The Gathering. Чрезвычайно интересный материал! Обязательно попробую поиграть. И даже не думайте о том, чтобы на этом прекратить подобные рассказы. Успокаивает то, что вы заявляли о подготовке продолжения такой тематики. Лично мне было бы интересно узнать более подробно о серии настольных игр во вселенной Warhammer. С подходом таким, как к Magic: The Gathering, статьи имели бы глубокую познавательную и практическую ценность. Кстати, к вопросу о статьях про другие платформы. Продолжайте писать, это нужно. И дОлжно подтверждать имя журнала. Само собой, место отводить каждому формату в соответствии с его популярностью. Пусть даже в рубрике новостей, но освещать жизнь других платформ. Что бы там ни говорили ярые поклонники PC. Мне нравится в вас эта универсальность! А выход дважды в месяц — это бесспорно правильно.

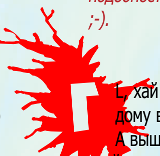
Переходя к критике, соглашусь с распространенным пожеланием о увеличении постера. Ребят, это нужно народу! Надо сделать :) С диском же разрешили вопрос — теперь за постером дело. Еще выскажусь о разделе "Тактика". Довольно спорный раздел. Точнее — подача материала. Обзорные статьи нужны, я согласен. Примером тому — отличная статья об Age of Wonders Льва Емельянова. Ничего лишнего, но прекрасно раскрывает суть, основы, структуру игры. Дальше — думай сам. Противоположность — статьи с "разбором полетов". Описание каждого шага, да еще и с кучей скринов. По-моему, это лишнее. Однако прохождение игры "Петька и ВИЧ 2" лаконичное и сжатое. Такую тактику вполне приемлемо видеть на ваших страницах.

Подводя итог, скажу, что Страна — лучшее издание на игровую тематику. Критика какая-то скудная получилась... :)

Defrag.

*"Что же тут такого удивительного?" — спросите вы? Дело в том, что мы получили еще и другое письмо. С абсолютно противоположным содержанием. То есть — дизайн диска стал хуже, писать про MTG не нужно, приставок в журнале, в принципе, быть не должно, выходить нужно раз в месяц и т.д. Опубликовать я решил все-таки письмо Defrag'а. Во-первых, оно короче, а во-вторых, что немаловажно, приятнее. Собственно, хотелось бы обратить внимание на то, что мнения читателей одного журнала могут коренным образом не совпадать почти на 100%. Это не значит, что нам не нужна критика. Нужна. Но... прежде чем апеллировать к воле большинства, откройте последний номер "Страны Игр" на "Обратной Связи". Возможно, вы измените свое мнение. Кстати, такой вопрос у меня возник. После прочтения писем в настоящей рубрике и ответов на них часто ли вы меняете свое мнение на противоположное? Случается ли вообще такое? Или такого в принципе случиться не может? Для пущей правдоподобности еще одно письмо, в котором нас хвалят ;-).*





L хай! Однажды в студеную зимнюю пору я из дому вышел...

А вышел потому, что мне захотелось прикупить свеженький номер СИ, а то, честно признаюсь, много Хакера не есть гуд. Ну дык вот, купил я журнальчик — ба!! так он, вроде, толще стал. "Клево", — подумал я и начал читать. И, скажу вам, по мере чтения у меня нарастало ощущение, что в руках я держу один из тех старых добрых номеров весны-лета 97.

И вот таким макаром я дочитался до рубрики "Письма читателей". Где хоть одно похвальное письмо? Покажите, плиз? АУ?! Нет таких. Вследствие чего я решил исправить сложившееся положение и написать письмо во славу сего журнала.

Итак... Письмо!!! (не хилое вступленьице получилось, а?) Садись, пипл, и внимай моим сладостным речам. Ну что ж, поехали по порядку.

Нумбер ван — статьи. Их по-настоящему стало приятно читать, видно, что они сочинялись русскими людьми, а не нагло переведены с английского. В них вернулся тот, именно тот юмор, который был года 2 назад. Сами они стали не куцыми объявлениями, а настоящими СТАТЬЯМИ!!! Фух, вроде про статьи все, перейдем к оформлению — оно такое, каким оно должно быть, не слишком много, не слишком мало, папско одним словом. Кажется, на очереди качество информации. Здесь все пинцетно, свежо, лаконично и доходчиво. Упс! Что-то уж сильно хороший журнал выходит, надо бы и покритиковать (просьба уши не затыкать). В последнее время у вас появилась тенденция к увеличению рубрики "тактика" и уменьшению "превиева" с "ревиевом", на мой взгляд, это не очень хорошо. Ведь основная цель игрового журнала рассказывать массам геймеров о том, что будет и какое уже есть, а тактика дело чуть других изданий. Но это сугубо моя точка зрения. И в конце этого письма хочу выразить пожелание всех моих знакомых: "Даешь один журнал в месяц вместо двух! Ура толщине и объему! Ура! Ура! Ура!"

Все, я кончил. (че ты смеешься? Ах, слово прикольное! Ну, так скажи другому, вместе посмеетесь).

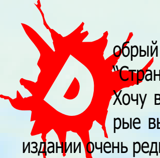
ЗЫ: Страна игр — рулез форева, нэва дай и типа, всегда процветай!

Best regards,

Twister[swat]

*Не буду в очередной раз указывать на противоположные мнения других читателей — достаточно того, что они есть. Больше хочется обсудить наши ошибки. Да, речь пойдет о том, что "Тактика" в нескольких последних номерах оказалась непропорционально большой. Все это было вовремя замечено и надлежащим образом исправлено. Но у меня лично не мог не возникнуть еще один вопрос: каков оптимальный размер "Обратной Связи"? Очень хотелось бы узнать ваше мнение...*

*Но без критики мы все-таки не обойдемся. Хотя на этот раз она тоже будет очень оригинальная.*



обрый день (ночь, вечер или утро), редакция "Страны Игр"!

Хочу выразить недовольство письмами, которые вы печатаете. Очень жаль, что в вашем издании очень редко печатаются письма авторов с небольшим стажем пользования компом. Очень часто печатаются письма авторов со стажем более 4 лет, а таких, как я, играющих меньше указанного мною срока, почти нет, а жаль.

Создается впечатление, что вся страна сидит за компом с пеленок. Лично я получил возможность наслаждаться уничтожением монстров лишь два года назад, но это не значит, что я практически не являюсь крутым геймером. В моем резерве уже около 10 целиком пройденных игр, 70 игр, в которые мне удалось поиграть, 5 любимых (Rainbow Six, Rainbow Six: Rogue Spear, Driver, Total Annihilation, Unreal), кроме того я отношу себя к компьютерным музыкантам. И это за два года...

Хотелось бы увидеть письма похожих геймеров в вашем журнале и у себя в почтовом ящике. Мне 15 лет, живу я по адресу: 113628, Москва, ул. Коктебельская, дом 4, корп. 4, кв. 76.

А вообще верным путем идете, товарищи! Больше ИГР (Именно ИГР большими буквами) хороших и разных...

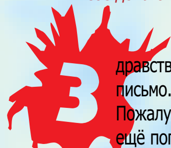
С уважением,

Алексей AKA D@R!P...

*Добрый ночь, уважаемый Алексей. Вынужден признать, что все, что ты пишешь, суть горькая правда. Но виноваты не мы. Виноваты те, кто не пишет писем. А вообще-то я сейчас вспоминаю письмо разъяренного человека, которого взбесило словосочетание "игровой стаж". Дескать, этот термин был изобретен нами, а теперь его за нами повторяют все, ко-*



*му не лень. Да, помнится, одно время мы публиковали такие коротенькие врезки-анкеты ведущих авторов. И была там такая графа, которая так и называлась — "игровой стаж". Собственно, на серьезное отношение эта мини-анкета никогда не претендовала и существовала лишь для того, чтобы веселить наших читателей. Но этот действительно идиотский термин придумали не мы. Кстати, кто-нибудь может объяснить доступным языком, что такое игровой стаж? Когда он начинается? Мне, например, впервые посчастливилось поиграть на компьютере в 1986 году. И что это значит? Как меня определяет сей невинный факт? Как седобородого гуру, который знает то, что неизвестно человеку, севшему за компьютер два года назад? Ничего подобного. Так какая, собственно, разница? Пардон, что-то я разогнался. Мне надо брать уроки у читателей "Страны Игр". Вот где истинный талант! Никакой тебе демагогии — все коротко и ясно:*




дравствуйте, СИ!!! Опубликуйте, пожалуйста, моё письмо. Я пишу вам второй раз.

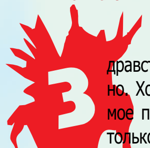
Пожалуйста, пополните рубрику "В разработке". А ещё пополните диск. Спасибо за news.

До свидания!!!

Андрей Ананьев.

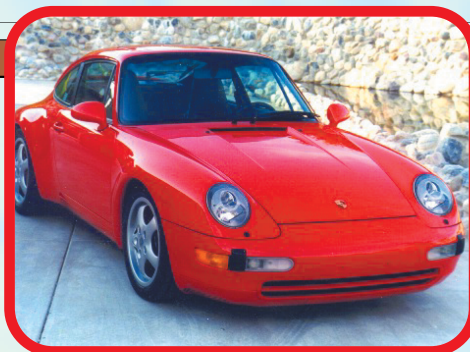
*Мне остается ответить лишь: будем стараться!*

*Все-таки мир, как сказал один классик, безумен. Или это был автор "Страны Игр"? Да, точно — Вячеслав Назаров. Ну, без пяти минут классик. Только безумием космического масштаба можно объяснить это двойное письмо... Или я чего-то не понял? Творческие новации? Художественные приемы? Эпистолярное шоу? Торжество знака над смыслом? Вам слово:*




дравствуйте, редакция "СИ" и Дмитрий Эстрин лично. Хочу поблагодарить вас за то, что напечатали мое письмо. Событие это трудно переоценить. Не только для меня лично, но и для всех, кто ценит свободу слова и гласность. Впервые (на моей памяти) вы напечатали то, что другие не хотели, а может и боялись высказать. Пусть вы и назвали все изложенные факты ахинеей, бредом и пр. (видимо, опровергнуть по крайней мере часть из них представлялось проблематично), но это попало на страницы журнала, а следовательно стало известно многотысячной аудитории. Почему? Я не знаю, видимо, удалась провокация с местами для вырезки (тут же возникает подозрение о неслучайном соседнем расположении рекламы "Хакера"(Rules!)). Но теперь я с полной уверенностью могу заявить, что в "Стране Игр" процветает и стремится к вершине свободословия. Ну а если честно, то с приставочно-компьютерной темой я переборщил. Уродами я никого не называл, обидеть не хотел, а если кто-то и обиделся, то напрасно. А вот закрыли вы эту тему зря. Она, на мой взгляд, самая популярная в журнале. Поменьше бы таких вот стандартных писем (больше экзотики, больше!):

Здравствуй, "Страна Игр"! Пишу тебе в первый раз. По поводу нового CD. Я полагаю, это ни что иное, как решение проблемы недостатка объема журнала. Хм.. А у меня появилась идея следующего характера: добавь к журналу еще один CD, а чтобы цена не сильно возросла, уменьши количество страниц (примерно до 50), нет, лучше до 10, хотя зачем нам бумага? Пусть Страна



Игр продается чисто на CD. Представляете? Теперь мы получим все видеоролики, которые недавно появились в интернете, все свежие демки, скриншоты и пр. Ах да... чуть не забыл, почему ты обещала кидать на каждый сидюк музычку, свежие драйвера для различных устройств компьютера, скриншоты, а сама это не выполняешь. Обидно же... Приставки vs. компьютер. Тема хоть и закрыта, но, на мой сугубо личный взгляд, она наиболее популярна на данный момент в рубрике "ОС". И тем она острее, чем больше вы ее раскрываете. Удары сторон сильны, но однообразны. А ты, как рефери в данном поединке, снова объявляешь мир, дружбу, словно добрая мамочка, разрешающая спор между разъяренными братьями. Но мне-то, твоему старому читателю, предельно ясно, на чьей же ты стороне. Вот я и прошу: верните хлеб народу, этой полемике явно в стать занять пару строчек на твоей первой (или последней) страничке. Куда делись полуголые телки? Пусть они и отвлекали от прочтения, приходилось напрягаться, чтобы рассмотреть сквозь текст бледные силуэты с пышными формами, но все же... не идти же покупать РВ! Пока на этот счет все...

Теперь про другую вашу излюбленную тему — старые и новые игры. По-моему, ортодоксы, считающие самыми классными играми Doom и все, что его старше, не правы. Все дело в психологии человека. Мы можем заметить, что часто, независимо от предмета, вызвавшего яркое впечатление, мы запоминаем его. Теперь этот предмет будет для нас идеалом, но для этого необходимо, чтобы знакомство с ним прошло как можно ярче, а главное быстро. Тогда мы не сможем более-менее пристально изучить все его особенности, а следовательно недостатки. И еще одно, даже самое главное — предмет должен быть новым. Чаще всего мы сталкиваемся с такими предметами в детстве, вы сами можете в этом убедиться. Но не исключено, что встреча с ними происходит всю жизнь. Природа таких заключений лежит в самых глубоких психологических чертах человека, наряду с такими понятиями, как жажда благ, прогресса и пр. Углубляться в тернии психологии я не буду, журнал все-таки про игры. Но проанализировав все вышесказанное, вы будете вынуждены со мной согласиться. Достаточно сложная тема, я надеюсь, она покинет журнал в скором времени. Я люблю делать прогнозы, чаще политические, но игровая индустрия не менее интересна и непредсказуема. Позволю себе, с твоего позволения, конечно, немного помечтать. Я слежу за развитием игробизнеса уже в течение четырех лет. За это время он стремительно рвется в лидеры развлечений. Игровая индустрия делится на приставки и все остальное. Но хотелось бы поговорить о компьютере — единственной широко распространенной игровой платформе в России и странах ближнего зарубежья. Она, как мне ни жаль, умирает (на Западе). И это факт. Единственное ее достоинство — многопользовательский режим игры. Приставки в него врутся изо всех сил. И скоро прорвутся. Но уйдем от грустного... В 2К году мы ждем переворот почти во всех жанрах — от стратегии до шутера. Среди революционных игр: Halo, Black&White,



Sims, Sitezen Kabu и пр. На моей памяти не было такого года, чтобы столько хитов сразу... '99 год был годом мультиплейерных игр. Год нынешний можно назвать просто — год компьютерных игр. И это, видимо, самый выдающийся год в истории PC-игр. Если не произойдет какой нибудь железной революции (1-ая — появление PC, 2-ая — процессорный бум, 3-я — 3DFX). Ge-Force — это пока не прорыв. Прорыв будет совсем скоро, и вы об этом узнаете, могу сказать только то, что этот прорыв сделает приставки нового поколения (PS2 и Nint.Dolph.) просто рухлядью (если они сами к тому времени не станут рухлядью, ведь приставки, как и компьютеры, тоже устаревают). И тут выйдет Microsoft со своей новой супер-мега консолью (Шутка). Не революция, но прорыв. Выдвинутся новые лидеры (как в свое время 3DFX и Intel), история развивается по спирали.

Вот это объем... Да, рекорд, похоже... А ты не заснула, Страна Игр? Ничего, скоро закончу свой монолог, ты потерпи... Предлагаю сменить тему. Как насчет Q3 и UT? Ну что ж, сравним-с. Q3 и UT — конкуренты... Но первый — это живой движок, все менее игра. Второй скорее самодостаточный шутер, и это его преимущество. Признаюсь честно, я квакер, да и Торнамент только, как демку изучил. Но лидерство Unreala придется признать. И все факты изложены выше. Все, а что ты хотела, эмоций мало осталось, и тратить их не хочется. А теперь про тебя, родная.

Ты теряешь свое лицо, опомнись, кончай шныряния дизайна, определись между пестротой и информативностью, попробуй серый цвет, говорят, он наиболее продуктивен. Да и плакат... и диск... и объем... и глюки... и прохождения... Малый совет — перенеси прохождения на диск, я думаю, со мной в этом согласятся многие. А если будут возражать, то это те, которые жуют чужое прохождение, ведь, как ты сама говорила, оно призвано помочь в тупиковых ситуациях... Дополнения к письму: под Ge-Force понимается не сам чип, а все новые чипы с поддержкой аппаратной обработки сцены. {{{Писал это "стандартное" письмо тоже я, поэтому отчетливо прощупывается пренебрежительное отношение к приставкам (как они надоели, все, клянусь, больше ни слова о них)}}}

Почему поменьше? Во-первых, здесь поднимаются старые темы (пусть и в несколько ином ракурсе). Во-вторых, оно само по себе скучно и глупо, хотя и написано в оригинальной форме.

Шаг навстречу читателям — печать любительских обзоров — явно нетактичен.

Кто будет читать обзоры потенциальных конкурентов (наверное, все читатели "СИ" хотели бы написать вам). К тому же, об игре легче и быстрее узнать просто купив ее (ждать любительские обзоры по три месяца совсем не прикольно). Опубликованные обзоры будут интересны только их авторам.

Новый диск лучше чем предыдущий, но тоже отстойный. Грузится не сразу, и заставка на пятый раз начинает утомлять.

Страннovато, но критики по авторам у вас нет (во всяком случае не печатается). А ведь сколько у них недочетов! Обзоры похожи друг на друга, как две капли воды. Выполняются по шаблону, малолитературны, скучны и неинформативны. Естественно, это относится не ко всем. И в заключении немного о ваших так называемых Comments к письмам...



МАЛО! Больше! Конкретней!

Оценка вашему журналу по 10-бальной системе — 8.0 (Среди других отечественных изданий моя максимальная оценка — 6.0, какому журналу не скажу).

Не надо так грубо критиковать письмо, я же все по честному, конкретно, без подлизывания...

Khorpiakov Michael
Voronezh 2000.

*Здравствуй, Михаил. С большим интересом прочитал твое второе письмо. Многое понравилось. Не понял, однако, как следует воспринимать твои пожелания по поводу диска. Как обещанную экзотику или все-таки серьезные предложения? На всякий случай сообщаю тебе, что "чисто на CD" "Страну Игр" мы все-таки переносить не будем. Да, кстати, на новом CD есть и музыка, и скриншоты. Что касается умирающего компьютера на Западе, то он умирает уже лет десять. Состояние отхода в мир иной оказалось чрезвычайно стабильным.*

*Твоя фривольная схема железных революций имеет какой-то смысл исключительно в своей связи с играми. Где и когда произойдет "прорыв", лично я бы предсказывать не стал. Он может произойти в любой момент и где угодно. Возьмем тот же Shenmue — типичнейший прорыв. Что касается дизайна, то верстальщикам определенно понравились твои предложения по поводу серого цвета в качестве фона. Он может оказаться особенно эффективен, особенно если и буквы тоже серого цвета будут. Снова перейдем к диску. Увы, не согласен я с тобой по поводу переноса прохождений на CD. Вот представь, Михаил, играешь ты, скажем, в Indiana Jones: Infernal Machine. И вдруг застреваешь. Все что тебе нужно сделать — это открыть журнал и посмотреть, что же ты не так сделал. А если мы сделаем, как ты предлагаешь, то тебе придется сохраниться, выйти из игры, вынуть диск с игрой, вставить диск с прохождением, посмотреть прохождение, вынуть диск, вставить диск, загрузить игру... В общем, не впечатляет... Не разделяю я и твоего пессимизма по поводу нетактичного обращения с читателями. Публикация статей на диске даст многим возможность, во-первых, реализовать свои творческие способности, во-вторых, стать известным, в-третьих, по достоинству оценить труд авторов "Страны Игр". Кстати, очень жаль, что ты хоть и оценил труд наших авторов, но фамилий не назвал да и самих статей не указал.*

*Надеюсь, Михаил, ты будешь удовлетворен настоящим комментарием к твоему письму. По-моему, он достаточно большой и конкретный. Хоть и не мне об этом судить. Спасибо за высокую оценку нашего журнала! Будем стараться.*

*И, ради Бога, не подумай, что я тебе где-нибудь нагрубил. Честное слово, писал то, что думаю. Конкретно и без "подлизывания"... ;-)*






Привет!

Меня зовут Ольга, мне 13 лет. Увлекаюсь ПК, "SailorMoon", занимаюсь современными танцами и слушаю популярную музыку. Пишите все кому не лень, отвечу всем.

Убедительная просьба, если будете писать, то в Теме укажите "Оле Мыльниковой."

upv@omega.mplik.ru



Hi, все фанаты серии QUAKE!!! Если вы ненавидите "SINGLE GAME" в QUAKE'е и более того находите его полнейшим ОТСТОЕМ, а "DEATHMATCH" возносите выше небес. Если вы считаете, что уважающий себя КВАКЕР должен рубиться только в "DEATHMATCH", то вы правильно считаете. И если всё вышеперечисленное к вам относится, то пишите мне, Mad Dog'y, без промедления. Пишите обо всём: о всех частях QUAKE'а, о "id SOFTWARE", короче говоря, всё, что касается этой замечательной ИГРУШКИ. С моей же стороны помогу любому (пароли, коды и всякая там чушь), даже может быть "config" кому-нибудь напишу, также может быть обмен model'ями или skin'ами. Отвечу всем, даю слово КВАКЕРА!!! (а КВАКЕРЫ слов просто так не дают).

Пишите мне

По адресу: Украина, 50089, г. Кривой Рог-89, а/я 1206. Mad Dog'y

На E-mail:FLYER2000@mail.ru

P.S. А также все любители АВТОСИМУЛЯТОРОВ не забывайте писать тоже!!!



Hi Game Land !!!

Пишет вам Genius. из Красноярска... хочу переписываться с GAMER`ами.

Мне 14 лет, очень нравятся ALLODS II (игра) и SCOOTER (группа)...

genius@online.ru

# 1С МУЛЬТИМЕДИА
## АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезнёвская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

# Огнём и Мечом

Когда спасение мира – уже привычка. Хорошо оплачиваемая.







Средневековая стратегия реального времени, в которой опять придётся спасать мир.

Волшебные артефакты и верное оружие, крестовые походы и вылазки разведчиков, опасные пустыни и снежные равнины – этот мир ждет своего правителя... правителя, способного править огнём и мечом.







Лучшие игры по-русски.
www.snowball.ru



## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

**Москва**
ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)

Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)

ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)

«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)

Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)

ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)

ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)

Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)

ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)

Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)

ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)

ул. 2-ая Тверская-Ямсксая, 54, маг. «Мир Печати» (м. «Белорусская»)

ул. Тверская, 8, маг. «Москва» (м. «Чеховская»)

Ленинградский пр-т, 56/2, маг. «Парад Электроники» (м. «Аэропорт»)

Ореховый б-р, 7, маг. «Колндайк-15» (м. «Домодедовская»)

ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)

**Абакан**
ул. Щетинкина, 59

**Алматы**
ул. Маркова, 44, оф. 315

**Армавир**
ул. Ковтюха, 264

**Архангельск**
ул. Тимме, 7

**Барнаул**
ул. Деповская, 7

**Березники**
Центральный Универсальный Магазин

**Бишкек**
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»

**Братск**
ул. Депутатская, 17

**Брянск**
ул. III Интернационала, 2 ,59

**Верхняя Пышма**
ул. Ленина, 42

**Владивосток**
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

**Владимир**
ул. Московская, 11

**Домодедово**
ул. Рабочая, 59А,

**Иваново**
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

**Ижевск**
ул. Советская, 8А

**Калининград**
Ленинский пр-т, 13-15

**Киров**
ул. Московская, 12

**Краснодар**
ул. Старокубанская, 118

**Красноярск**
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

**Липецк**
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»

**Магнитогорск**
ул. Ленина, ЦУМ

**Мурманск**
ул. Воровского, 15А

**Нефтеюганск**
мкр. 2, д. 23

**Невинномыск**
ул. Гагарина, 55

**Нижневартовск**
ул. Менделеева, 17П

**Нижний Новгород**
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

**Новгород**
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

**Новосибирск**
Красный пр-т, 157/1

**Норильск**
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»

**Ноябрьск**
ул. Киевская, 8

**Одесса**
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82

**Оренбург**
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

**Орехово-Зуево**
ул. Ленина, 44А

**Орск**
ул. Станиславского, 53

**Пермь**
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15

**Рига**
ул. Дзербенес, 14

**Ростов-на-Дону**
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

**Самара**
ул. Ерошевского, 3-219

**Санкт - Петербург**
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»

Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»

Лиговский пр-т., 1, оф. 304

Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»

Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»

Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»

ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа»

ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж

Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»

ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»

Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»

*Магазины «MariCom»*

наб. р. Фонтанка, 6

Гражданский пр., 15

пр. Просвещения, 36/141

ул. Народная, 16

пр. Большевиков, 3

**Сочи**
ул. Советская, 40

**Сургут**
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

**Таллинн**
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Axtru, 12

**Тольятти**
ул. Ленинградская ,53А

**Тюмень**
ул. Геологоразведчиков, 2-58

**Улан-Удэ**
ул. Хахалова, 12А

**Усть-Каменогорск**
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

**Хабаровск**
ул. Стрельникова, 10А

**Ханты-Мансийск**
ул. Калинина, 53

**Чебоксары**
ул. Хузангая, 14

**Челябинск**
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener»

**Чита**
ул. Амурская, 91

**Южно-Сахалинск**
ул. Емельянова, 34А,маг. «Орбита»

**Якутск**
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

**Ярославль**
ул. Свободы, 52

**а также в фирменных магазинах Москвы:**

***«Партия»:*** «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
***«М.видео»:*** ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
***«Техмаркет»:*** ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
***«Электрический мир»:*** ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
***«Белый Ветер»:*** ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
***«Компьюлинк»:*** Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»);
ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).
***«Юнивер Компани»:*** пр-т Вернадского, 101-1 (м. «Проспет Вернадского»; ул. Новый Арбат, 8, 1 этаж (м. «Арбатская»); ВВЦ, пав. «Вычислительная техника» (м. «ВДНХ»)
***«Аэртон»:*** ул Пятницкая, 59/19, стр.5 (м. «Добрынинская»); ул. Воронцово поле, 3, стр. 2-4 (м. «Курская»); Ломоносовский пр-кт, 23 (м. «Университет»)